第5巻第10号通巻50号（毎月1回1日発行
昭和6



ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

10

Oct.1990
No.50
500yen

ボナンザブラザーズ
エア インフェルノ
チキチキボーイズ
マジック ソード
ムーンウォーカー
アウトゾーン
クイズHQ
ファイナルラップ2
ニンジャコンバット/サイバーリップ

ダークシール
T.M.N.T.
雷電

50号記念 大特集! 見なきゃソン 大感謝セール

●読者さまありがとうページだっ!! ●皆勤賞だぜゲーメストアイランド ●ハガーの娘登場! ファイナルファイト2P大攻略、大インタビュー ●ゲーメスト50号表紙でドン ●死ぬ気で集めた50号 大大プレゼント ● よみがえる名(?)コーナー傑作選 ●プレゼントが当る大大アンケート ●ハイスコア店訪問激走ツアー


キャッチ・ザ・ハート——
TAITO
ちびカバ「ヒポポ」のどデカ勇気。



正義のちびカバ「ヒポポ」は水魔法使い一族の子孫。必殺技はミズバクダン魔術。
愛する祖国ウッディレイクを守るため、
ファイアサタンの悪の炎にピチピチ、ジャブジャブ怯むことなく挑んでいく。
小さなカラダに、どデカイ勇気。ああ、ホント、僕らはキミを愛さずにはいられない。



魔法の「ミズバクダン」で気絶させた敵を蹴飛ばしながら進みます。湖の上の丸木組コースや空中神殿、そして最終ラウンドのファイアデーモンの城など全７ラウンドをクリアしてください。●ラウンドクリア時に好みのルートを選べます。●2プレイの場合は交互プレイ●最後にボスが待構えているラウンド以外は、ゴールに入るとクリア●各ステージにはタイマーをセット。時間内にゴールに入らないと無敵のタイムアップキャラクターが出現●敵をまとめて倒すとボーナスターゲットやパワーアップアイテムが現れる●各面には豊富な仕掛けとナゾが盛りだくさん。

株式会社タイトー 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-222-4888

大迫力、ファンタジーアクション

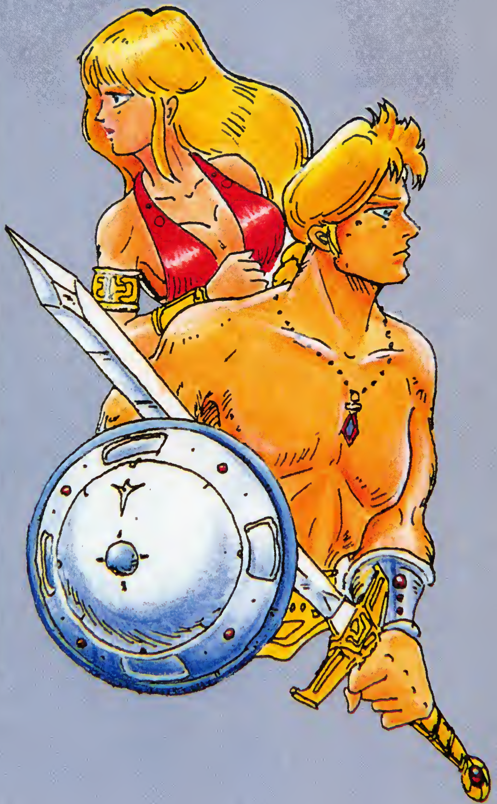
MAGIC SWORD

マジックソード

地上に光を取り戻せ!



タイトル画面。

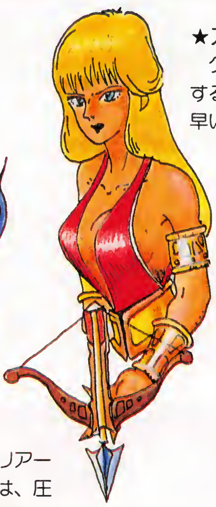


カプコンのCPシステムのゲームも、これで第11弾となる。
マジックソードは、カプコンらしい硬派の雰囲気が漂っている。
このゲームも、今までのCPシステムのゲームと同じ、バイタリティ制で難度も高い。
腕に自信のある人は、ぜひやってもらいたい。

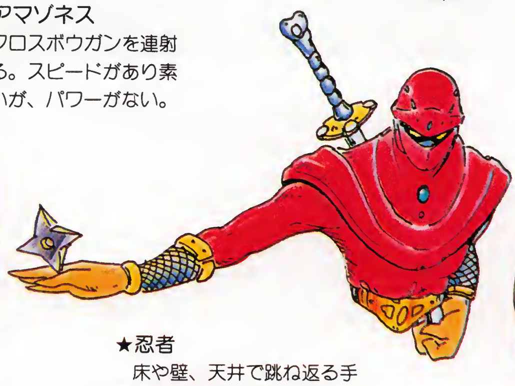
仲間の職業



★僧侶
絶対に攻撃を外さない光弾とバリアーで攻撃。アンデッドモンスターには、圧倒的に強いが、体力、スピードに欠ける。



★アマゾネス
クロスボウガンを連射する。スピードがあり素早いが、パワーがない。



★忍者
床や壁、天井で跳ね返る手裏剣を扇状に投げる。パワーは小さいが、スピードは抜群。



★大男
投げるとブーメランのように戻ってくる斧が武器。スピードは遅いが破壊力は大きい。体力があり、打たれ強い。

ゲーム内容

敵を剣で倒し、宝箱を開けてアイテムや鍵を手に入れる。牢から仲間を助けて、塔の最上階を目指して進むのだ。バイタリティがなくなるとゲームオーバーとなる。

塔は50階あり、途中でボスクラスのデカキャラと戦わなくてはいけない。

操作方法

8方向レバーに、攻撃ボタン、ジャンプボタンで操作。



仲間と力を合わせて、ドラゴンを倒せ。

レバーを上に入れて、ジャンプをすると、大ジャンプ。レバーを下に入れて、ジャンプすると、小ジャンプ。

攻撃ボタンで、剣を振る。剣を振らないでいると、剣に魔法の力が宿り、画面下の魔法ゲージの目盛によって攻撃力が2倍、3倍になって、剣の攻撃範囲も延びる。

剣を振ることにより、敵を攻撃するだけでなく、宝箱も開けることができる。

攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すことにより、「必殺魔法ゼニテイン」を使うことができる。使うと、周りの敵を金貨に変えてしまうことができるが、バイタリティを1消費する。



妖精が、食物をもってきてくれる。



ボスを倒して、上の階へレッツゴー。

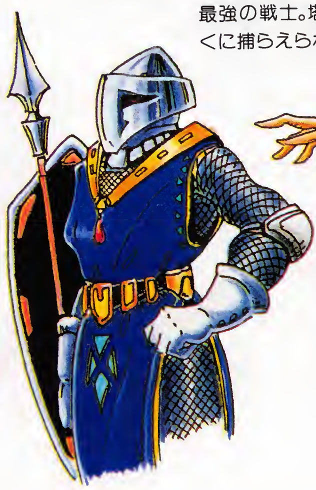


ドラゴンとの戦い。攻撃は強力だ。

★リザードマン
強力な剣を素早く投げる。体力、スピード、パワーのそろったモンスター戦士。



★ナイト　貫通する槍を投げる最強の戦士。塔の奥深くに捕らえられている。





★魔術師
マジックミサイルをレバーの入れた方向へ飛ばすことができる。破壊力は強いが、スピード、体力に欠ける。



★盗賊
武器の爆弾は強力。隠れている宝箱や宝箱の罠を見つけることができる。





敵でモアイも出現するぞ。



アマゾネスを助けて、仲間をレベルアップ。



塔への入り口を守る、キメラ。



ジャンプで攻撃だ。アマゾネスはいいぞ。

勇者を助ける仲間

勇者は、牢から助けた仲間を1人後ろに従えて戦うことができる。

牢を開けると仲間が飛び出てくる。出てきた仲間は、一定時間牢の前に立ち止まっているので、その間に触れれば後ろについて、攻撃してくれるぞ。触れずに一定時間を超えると逃げていってしまう。

仲間のレベルは、8段階あり、同種のキャラの入れ換えや赤いハートで、レベルアップするぞ。

ダイヤの指輪を持っていると、襲ってきたリザードマンや盗賊を懲らしめて、仲間にすることができる。牢の仲間と同じように、触れれば連れていくことができるぞ。

アイテム

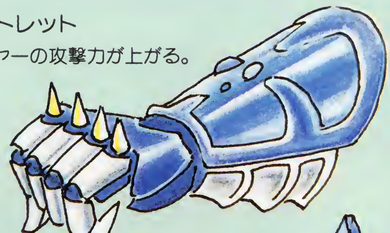
アイテムは、大きくわけて、4種類ある。点数になるもの、体力が回復する食料、牢やドアを開ける鍵、プレイヤーが装備するアイテム（マジックアイテム）。

アイテムは、宝箱を開けたり、牢から仲間を助けたり、敵を倒したときに出現する。

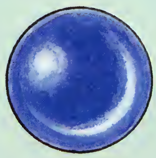
鍵は、取った分がどんどんストックされていく。鍵の種類は3種類で、それぞれ開けることのできる鍵が違う。

装備できるアイテムは、常に1種類しか持てない。新しく取った物が、装備される。（はんたあ）

マジックアイテム



★ガントレット
プレイヤーの攻撃力が上がる。



★水晶球
隠れた宝箱を見つけることができる。



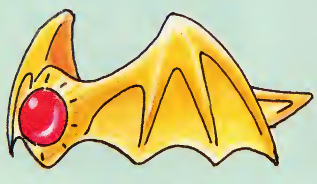
★ゴールデンポット
仲間の回復力が上がる。



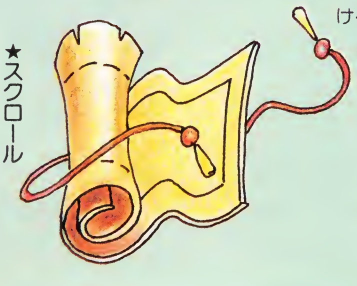
★ダイヤ・リング
シーフ、リザードマンを仲間にすることができる。



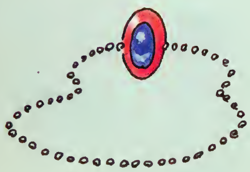
★マジック・ポーション
マジックゲージのスピードがアップする。



★王の冠
防御力が上がる。



★スクロール
アイテム出現率が上がる。



★ペンダント
持っている間に得た得点が倍になる。

あぶないキャラもいるのお!



敵キャラ原画集!

悪の根源、シスタービッグに操られる
敵達、かわいそうだが死んでもらおう!

しっかしとんでもない個性のキャラがいっぱい!あぶなくて、あぶなくて載せられないようなやつもいる。いや～まいったね。

わんさかわんさか敵さんがいっぱい出てくるので、いちいちどんなキャラなんだろうって見ることができない。

よって今回は、敵キャラの原画を中心に性格などを書き加えてみました。けっこう面白いやつがいるので笑えるぞ!

同じキャラクターで色が違うものがいるけど、中身は同じ。まあ、ファッションに気を使っているやつがいてもいいんじゃない。これも個性だしね。

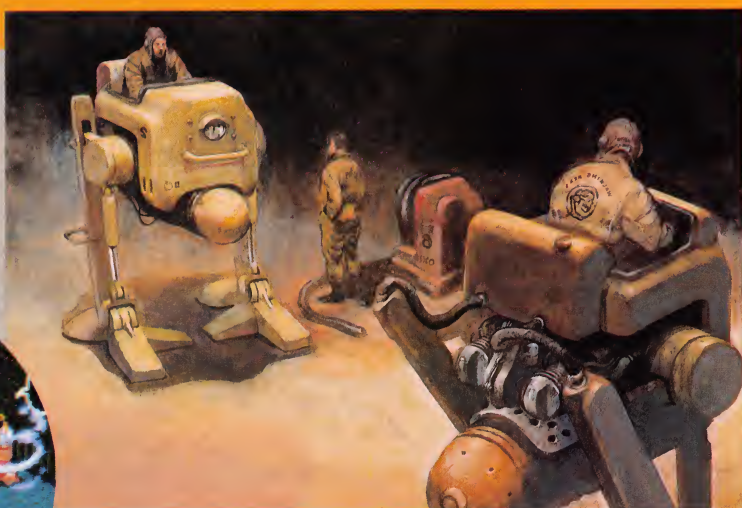
(構成・ずるずる)





マシンガン――G.MACHINE――

ミスタービッグに操られるかわいそうなやつ。数的には一番多く出てくる。自分の意志を持たないやつなのに趣味がバンド活動ときてる。それもOとo 30'S 以外で演奏はしないって!これって自分の意志じゃないのかねえ、うん。



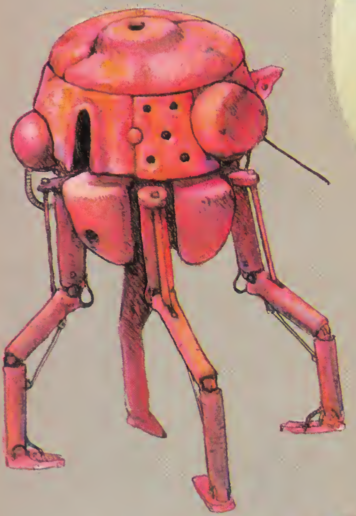


歩行機械(大)――P.WALK.L――

「ちん○ロボ」あっぷなくて載せらんない愛称なんだな。また元気がいいんだこれが!

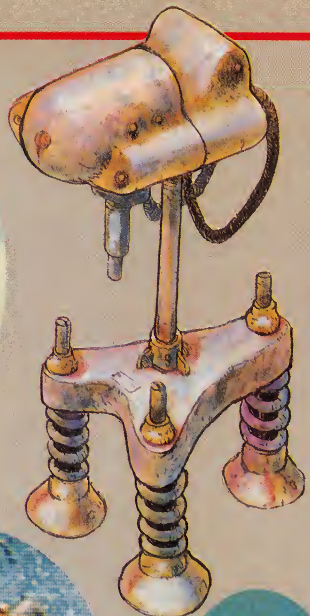
なかなかの攻撃だねこれ、私は好きだよん。

しかしこの絵を見てると、○宮のプラモデルの箱の絵みたいでいいよねー





ノコギリ――S.OCTPUS――
ふっとしゃがんだかなーと思ったら回転ノコギリを飛ばしてくる！それも誘導だから大変だ！距離をとっておくのがいいね。





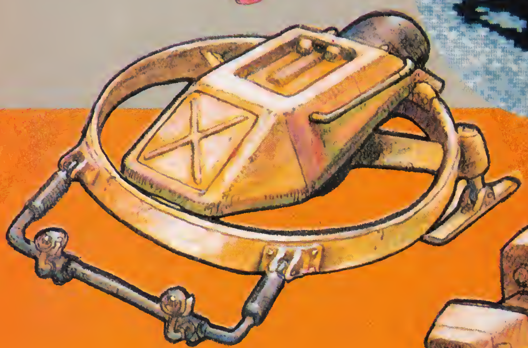
スプリング砲台
――GL.SPRING――
何せ動力がスプリングだから、ちと予測のつかない攻撃をかけてくる。接近戦はさけるべし。



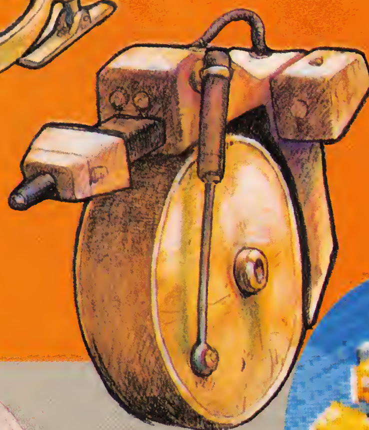


ロボット――P.BOX――
単なる障害物なのかな～と思っているといっきなり攻撃してくる。自爆もするので、爆風にも気をつけないとやられるぞ！





ホバー砲台――GL.HOVER――
大きいわりにはけっこう速く動いてくるのでめんどくさーい！それにかたいからねえ、オーラをためて攻撃をしないとつらいぞ。





一輪車砲台
――GL.WHEEL――
一輪車のくせにとんでもなく動きのいいやつ。砲台としてこわさもあるけど、体当たりのように移動してくるのでそれにも気をつけないとね。





ミスタービッグ用小型ヘリ
――リデオコプタ――
いっきなり1ステージからでてくる「オレがこの世の支配者だ！」といわんばかりの爆弾攻撃をしてくる。ちょっと高いとこを飛んでいるので、倒すことができない。うーむ残念である。





ワンダーホイール
――P.WANDER――
ゲーセンから転がって出てきたR360みたいなやつ。でっかい車輪の中に、人間が乗って移動してくる。スピードも速いので要注意なやつだ。でかいだけあって受けるダメージも大きいぞ！







レーザーガン ——L.LASER——

人殺しには十分な威力をもったレーザーを持ち歩く兵隊達である。1人だけなら問題はないんだけど、いっぱいいるとちょっと手に負えなくなるぞ!

武装犬&犬使い ——P.ARMDDOG&P.MASTER——

上半身裸の犬使いに操られ、武装した犬が突っ込んでくる。一撃をくらわすとキャイイーン!って逃げてしまう、カ、かわいいじゃない!



ガスマスク ——B.GAS——

ガス手榴弾を投げてくる。さっさと殺さないと前に進めなくなるぞ。手榴弾を投げられたら着弾地点からすぐ離れること。ガスに触れないようにする。







ゾンビ(男) ——ZOMBIE.MA——

ゾンビとはいうものの、ミスタービッグによってつくられた生体アンドロイドというのが正体。1回やっつけても起き上がってくるんだなこいつ、きもちわるーい!



手下ノッポ&手下チビ ——G.TALL&G.FAT——

支配者になろうとするものにはつきものの組織内で最下部の構成員である。どこかのなんとかブラザーズだね。武器はピストル。ほかの敵に比べると弱いけどピストルでも死ぬからねえ、あなどれない!ノッポは怪力の持ち主で、チビの方は体当たりをしてくる。気をつけよう。





ナイフ男 ——P.KNIFE——

ナイフをふりまわすあっぶないやつ。編集部内にもこの人のようにぁぶない人がいたような、いないような…とにかくそばによらんことやね。







もらさず、
すばやく、
パイプをつなげ！
PIPE DREAM
パイプドリーム
PIPE DREAM
これが噂の、配管ゲーム。
アメリカでロングランヒットをとばしたルーカスフィルムの「パイプドリーム」が、
アーケード版で新登場！ 流れてくる水に追いつかれないうちに、
パイプをつないでゆきます。
パイプの数が規定数を超え、
ENDブロックにつなげば、ステージクリア。
パイプをクロスさせたり、全てのブロック
にパイプを通したりするとボーナス点
がもらえます。２Pプレイも可能！
TM & (C) 1990 LucasArts Entertainment Company. All Rights Rcserved.
Used Under Authorization.
Original Game Design (C) 1988 Entertainment International U. K. Ltd. Original Game created by The Assembly Line.
Licensed to Video System, Co., Ltd.
Adaptation and modification made by Video System, Co., Ltd.
SMC-777大募集！
高額買いとります。
My まあちゃんGALSのコーナー
今月の麻雀GAL
群馬県・ペンネーム不明
愛知県・雷将斗君
●なかなかの力作ありがとう。
みんなじゃんじゃん送ってね。（N）
●画像デザイナー大募集中！
あて先・お問い合わせは本社まで。
ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35─1 TEL075-723-0358(代) FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-452-5677 FAX 03-452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.50
October 1990
10



雷電 RAIDEN

©セイブ開発

残機の数を考えるととても死んではいられない。目指せノーミス1周クリア!

やまかわ悠理
図：ずるずる

極めろ!! 敵弾スロー技

このゲームでは敵の弾のスピードがかなり速いのだが、この技を使えば2P同時プレイ並に弾が遅くなるのだ。

やり方は、①…1ゲームやってみる。②…難度が落ちてなければ、ゲームオーバー後タイトルが表示されている間にコインを入れ再スタートする。③…これでもだめなら、ゲームオーバー後2回目のタイトル表示中にコインを入れスタート。④…②に戻る。

さあ、さっそく挑戦だ!!

青は絶対取るな

ショットには2種類あり、赤のワイドと青のレーザーがある。いつもは赤でプレイするが、青にチェンジしてしまうと不利な点が出てくる。

①敵弾のスピードが若干上がる。

②撃てる範囲が赤と比べて狭くなる。

③ボスが堅くなる。

特に①なんかは赤プレイヤーではあまり差がつかないが、青プレイヤーでのフル装備でワイドからレーザーに変えるとその差は歴然。

③については、逆手に取って武器チェンジ技(前号参照)をつかうこともできるが、武器チェンジ技を使わなかった時には赤よりも確実に堅い。

くれぐれもまちがえて青を取らないように。

キャラクターオーバー

このゲームのアイテムは最大8つまで出現する。これは地上物の勲章もみなされることになり、勲章が8つ出現していると輸送機を倒してもアイテムが出なくなる(キャラクターオーバー)。

最悪なのが、死んだ時に出る妖精(取っていれば)の出すアイテム。これにも当然のごとくキャラクターオーバーになる可能性がある。6面のボスの復活には要注意。

2P同時プレイのススメ

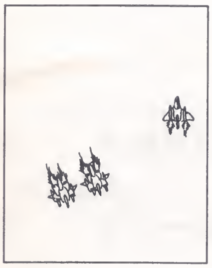
このゲームは1Pでプレイすると弾が速いのだが、2Pで同時にプレイすると敵の弾が超遅くなってしまうのだ。しかも、死んでもその場からスタートするのでハマルということもないし、死んだ時にフルパワーやボンバーが出るので立て直すこともかなり簡単にできる。

しかし、なんといってもショットを味方機に当てると出るスーパーショット(?)がメチャ強い。2機で重なり合いながら撃ちまくれば最終面のボスだって発狂する前に倒すことができる。こいつは超お勧めだ。

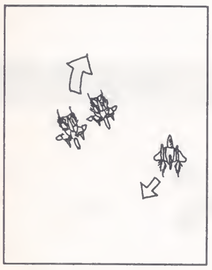
STAGE5&8のヘリコプター対策

5&8面のヘリは今までのヘリと比べると強くなっている。倒さないでいると、画面の下で停止し、それから画面の上に移動したり自機にゆらゆらと寄ってきたりする。しかも、出現時には弾を出し、画面の下で止まっている時にも弾を出す。究極タイガーに出てきた金ヘリに近いものがある。

さて、ワイドが最強ならば、中央で撃っていればいいのだが、復活時やパターンがくずれて追いこまれた時はつらい。そこで、パターンとまではいかないが対応策を図で説明してみた。当然、戦車などがいるので、その場合はアドリブ。斜め移動のよけをうまく使おう。



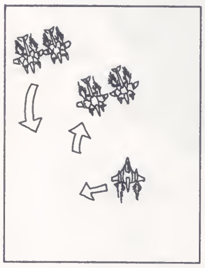
ヘリがたまる。ヘリの弾がいつ飛んでくるかわからないので注意。



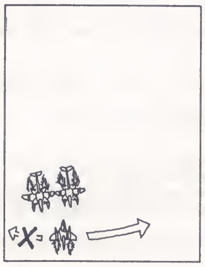
ヘリが上に行ったら自機は下に移動。斜めに移動したほうがいい。



ゆらゆらと寄ってきたら、体当たりに注意して切り返し。



続いてヘリが来るようなら下にためないように移動。



ヘリの下を通れないようなら無理せず戻る。

STAGE 5

Ⓐ地点

面が始まってから線路がある所までの範囲がⒶ。

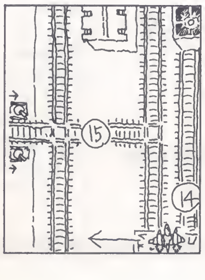
フル装備なら全然問題なし。ただ2WAY戦車(緑戦車)の撃つ弾の間には入らないほうがいい。

装備が落ちている場合は、とにかく、ヘリに押されないように。そして、緑戦車に弾を撃たせないようにすること。緑戦車は、赤いランプみたいなものが回転していて、ランプの向いたほう(4方向)に自機がいると弾を出してくる。この性質を利用して、ランプが下に向いていない時に撃てばいい。

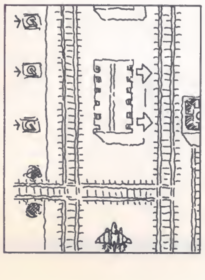
Ⓑ地点

線路の上を移動する砲台(列車砲)が出現する範囲がⒷ。

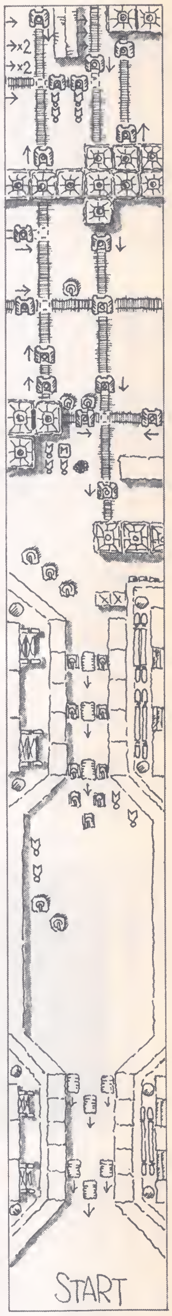
列車砲に関してはマップを見て出現順を覚えるように。出現してきた順に倒していく(数字の順)。たいていは、移動しながら撃てば安全。小屋から出てくる列車砲は弾を撃つタイミングが早いので注意。死んでしまった場合は、列車

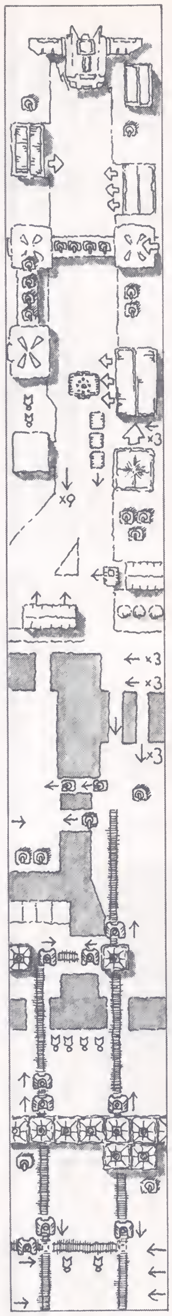


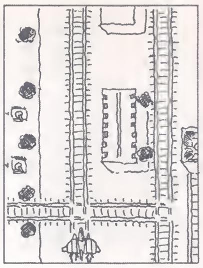
列車砲⑭、⑮、戦車と倒す。



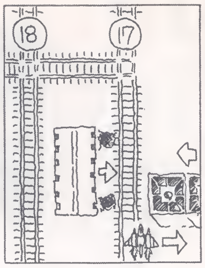
左側の戦車を少しだけ出しホーミングで倒す。中央の戦車は右へ移動しながら倒す。







小屋の戦車を倒したら左側の戦車をホーミングで倒す。無理して切り返さないほうがいい。



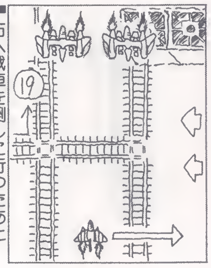
小屋から出てくる戦車と右の戦車には注意。一気に切り返してから列車砲⑰、⑱を倒す。

砲が倒せない場合も出てくる。ヘリがいない時は、弾を切り返して倒す。ヘリがいる場合は弾よけを中心にする。列車砲が撃てない範囲に出てきた時はボンバーを使う。

小屋が横一列になっている場所をすぎるとこの面の最難関となる。フル装備なら図のように撃てばいい。ただ、左右の戦車を撃ちにいくときは、切り返す際の弾に注意。

復活の場合は右側で耐える。小屋から出てくる戦車は、ボンバーで弾幕を作って撃ちにいくといい。中型機にもボンバーを使う。また、ここの復活場所のスタート地点は自機の前に砲台（撃つと壊せる弾を出すタイプ）がいる。スタートする前からショットボタンを押さないと死ぬので注意。

再び小屋が一列に並んでいる所をすぎると、列車砲の出現順を覚えていればつらくない。復活してきた時は、くどいようだけどヘリに注意。



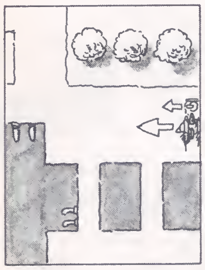
右へ戦車を倒しに行ったあと中型機を倒す。列車砲⑲の動きには注意。

Ⓒ地点

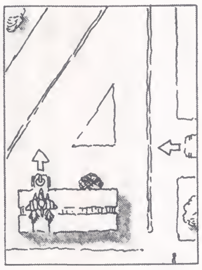
線路が終わった地点より少し進んだ所からボスまでがⒸ（ボスの復活地点）。

ここでは復活パターンを図で説明しているが、フル装備でも基本的には同じ。ボンバーを使わないだけだ。

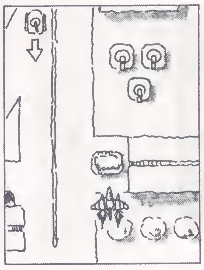
とにかく、復活のときはヘリが強い。ヘリを下にためなければなんとかなるが、慣れないうちはつらいかもしれない。練習あるのみだ。



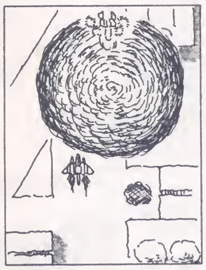
戦車を2台倒して左へ移動。



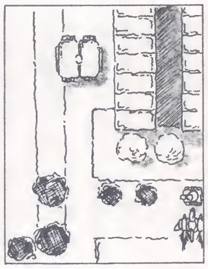
小屋から出てくる戦車2台を倒す。2台目は重なって倒したほうが安全(遅れると不可)。



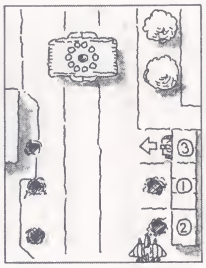
緑戦車の赤ランプが下にないときに倒す。



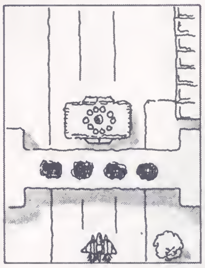
緑戦車を倒したあとボンバーを使い輸送機を倒す。



右側に輸送機が出る。右から出る戦車の3台目に要注意。ヘリもたまりやすいのでボンバーを使ってもいい。



中型タンクと対戦中、左右から戦車が出る。中型タンクより戦車を先に倒す。



中型タンクが残っている場合は右から来る戦車を先に倒す。中型タンクはこのあたりで倒しておきたい。

5面ボス

5面ボスの攻略は、自分の装備の状態により対応が変わってくる。

まず、フル装備のワイドの場合は、とりあえず弱点の砲頭に撃ちこむ。そして、羽根（？）を出してきたら左側だけ壊す。両方の羽根を壊すと3方向の弾×2が来てしまうからだ。左側の羽根を倒したら、ワイドの一番右側の弾で砲頭を狙い撃ちする。

スクロールが止まると、ボス本体から移動砲台が出現する。砲台は2台出現するが1台左側に来るので重なって速攻で倒す。

あとは、弾をよけつつ砲頭に撃ちこめば倒せる。弾のよけ方は、2発ずつ来る弾を斜め上、斜め下という具合にリズミカルによけるのがコツ。たまに、右側の羽根と移動砲台の弾も飛んでくるが、なんてことはないはず。

このパターンではホーミングの弾が右の羽根に当たり、壊してしまう場合があるので注意。もし壊してしまったら安全のためボンバーを使ってもいい。



このような位置で撃ちながら倒す。右側の羽根が残っていることに注目。



右羽根を壊すと3WAY弾が2つ飛んでくる。弾数の多さは歴然。

フル装備の青なら出現と同時にボンバーを2発使って撃ちこめばあっけなく倒せる。

いずれも、ボスを倒したあとは撃ち返し弾（？）が来るので注意。

フル装備でなければ、左羽根を壊して弾よけに専念したほうがいい。

STAGE 6

Ⓓ地点

最初の陸地が見えるまでをⒹとする。

この区間は、隕石と輸送機しか出てこない。フル装備なら、隕石を全部壊すつもりで、ショットが弱ければ無理せずにある程度隕石を壊してよければいい。

なお、この面からアイテムの色の変化が1回目に限り不規則なタイミングで変化するようになる。輸送機を倒した

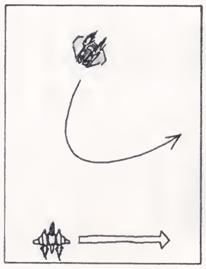


直後に赤だと思って取りに行ったら青に変わったということになる。こういうことをおこさないように注意してほしい。

Ⓔ地点

1回目の陸地をⒺとする。まず、陸地が見えてくると戦車がいる。これは問題なし。むしろ、このあと出てくる戦闘機。かなり速いスピードで自機に接近し、退却していく時に弾をばらまいていく(出さない場合もある)。知っている人は「テラジ」という(ゼビウスで出てきた敵キャラ)。フル装備のワイドなら、中央で撃ちまくっていれば弾を撃たれることなく倒せるが、武器がレーザーだったり装備が弱かったりすると弾を撃たれてしまう。しかし、弾を出されていても、敵の逃げていく方向へ横移動すれば死なない。ただ、戦車とのコンビネーションで上に追いこまれてしまうかもしれないが、そのときは弾を見切って下へ切り返すか、ボンバーを使って逃げるかのどちらか。できるだけボンバーを使わないで抜けるようにしてほしい。

また、戦闘機の動きにはもう1タイプあって、突っこんできたあと戻っていかず、カーブを描いていくタイプがある。この動きは、ゼビウスに出てきた「ジアラ」の高速版である。こいつは、フル装備ならあまり変わらないが、装備が低いと先ほどと同じ方法が通用しなくなっている。上に追いこまれてボンバーを使って切り返すか、弾を見切って切り返すしかない。


テラジタイプは、このように動けば弾を出されるが死なない。

Ⓕ地点

2回目の陸地から最初の大陸までをⒻとする。

いきなり陸地が見えると緑戦車が3台いる。中央の緑戦車が出す弾の間に入ってもいい。もちろんこれはフル装備の場合だ。

そして土色の大陸の一部が見え、道(?)が右斜め上にのびている。ここの戦車ラッシュと中型機はちょっと慣れないときついかもしれない。とにかく、戦車の最後の1台を無理なく倒すようにしよう。

そのあとの戦闘機のラッシュはフル装備なら中央で撃てばいいだけ。装備が低いときは切り返しの嵐となる。あまり上に行きすぎると下から戦闘機が出てくるので注意。

Ⓖ地点

2機目の下から来る大型機までをⒼとする。

戦闘機のラッシュがやむと輸送機と戦車が現れる。大陸の陰から出てくる戦車の弾には注意。

左から戦車が現れる頃、下から大型機が出現する。一定時間すると弾をばらまき、そのあと破裂する爆弾を出してくる。左横の戦車をすべて倒してから大型機に撃ちこむほうが安全。もちろん右側の戦車も倒す。

大型機の撃ちこみは大型機が上に行き、すきまがちょうど自機分あいてからもぐりこむようにする。意外と自機の先端は当たり判定がでかい。もぐりこんだら弾の撃ち漏らしがないように。この大型機は後ろの部分は当たり判定がないので重なっても死なない。

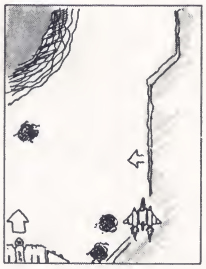
大型機がある程度上に行ったら危険信号。弾よけの準備をしたほうがいい。真下よりは斜め下にいたほうがよけやすい。

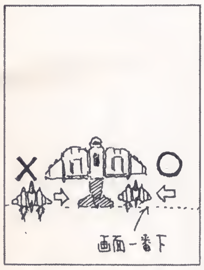
爆弾を出されそうになったら迷わずボンバーを使う。連続して出されるとつけ上がるからだ。

そして先に進むと、大陸の陰から左斜め上に移動する戦車がしつこく現れる。出現ポイントが消えるまぎわまで出てくるので注意。

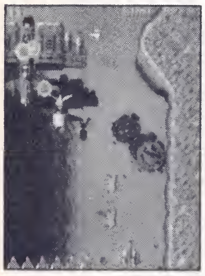
そのあと、隕石のラッシュになり下から2機目の大型機が現れる。倒し方は先ほどと同じだが、大型機の下にもぐりこんだあとで隕石の直撃が来るようなときは左右によける。

大型機に対して連射が遅くて倒せないようなら、ホーミングからミサイルに変えたほうがいい。そうすると、ほかの所で多少つらくなるかもしれない。特に戦車に対してはきつくなるかもしれないが、このあたりは自由に選択してくれ。


右の戦車を倒してから左の戦車を倒す。大型機のうちこみはそのあと。



斜線の部分はだめ(自機の先っちょでも)。


この爆弾を出してくる。こうなるときびしい。

Ⓗ地点

残りのボスまでをⒽとする(ボスの復活地点)。

足あとの先に骨があるが、その左には妖精が隠れている。ただ、ここの妖精を出すには少しきついかもしれないので無理して取ることもないだろう。どうしても取る時は、右側の砲台1個を倒してからすぐに撃ちこみにいくようにする。大陸の陰から戦車が現れたらボンバーを使ったほうが安全。

そのあと、戦闘機と戦車の攻撃がある。復活の場合はたいてい上に追いこまれてしまうので、程よい所でボンバーを使い切り返すのが無難。

そのあとは、左斜め上にのびている道に沿って出てくる戦車に注意。右下で撃ち切ったと思ったら中央あたりで1台出てくる。この戦車が出てくる所に左右の砲台&戦車をすべて倒しておきたいところ。また、この下から出てくる戦車は、真横にはなかなか撃ってこないことも覚えていると心理的に楽。

中型機の攻撃のあとの戦車はタイミングよく重なりにいけばいい。離れて撃つとかえって危険。


ここに妖精がいる。しかし戦闘機に押されている。


この戦車を倒したあとも、もう1台だけ来る。

6面ボス

このボスは知っていると知らないとでは大違いというほど難度が変わる。

やり方はズバリ、ボスの上へ行ってしまうこと。ボスの首がまわらず安地になる。ただし、こうすると隕石が下から上へ出てくるのでこれだけはよけること。

隕石をよけつつ、自機の下



フッフッフッ。楽勝である。



まともに戦うとこの通り。ゲロゲロ。

の部分をボスの顔に重ねて撃てば簡単に倒せる。

ちなみに、まともに戦うと隕石こそ来ないけど、かなり難しい。ぜひ、片方の顔だけを残してよけまくってくれ。

STAGE7

中ボス

面が始まると輸送機が現れ、その次に出てくるのが中ボス。TATSUJINの1面の中ボスと動きが似ていて、弾の出し方までほとんどいっしょ。

動きは、時計まわりに四角形を描く。四角形の底辺（手前）を動いている時は弾を出してこない。

出現したら左側の2匹を速攻で倒し、残りの敵を撃つ時は手前を動いている時を狙っていれば弾もある程度誘導されていい。

ただ、手前から上に移動していく時、弾を出すタイミングがかなり早いので深追いをしないように。



ジェット噴射の方向に注目。けっこう細かい。

Ⓘ地点

最初の中型機が出てくるまでをⒾとする。

この面のザコは、スピードが速く弾を最低1発（多くて2発）出してくる。

ザコに対しては、とにかく動きまわったほうが安全。逆に同じ場所に止まっているとかえって危険。

動きまわったほうがいいといっても、画面の左右に動いた時は注意。倒した瞬間に弾が飛んでくるので、遅れずに反応すること。

この面の地上の戦車（？）はムカデの形をしていて、パイプの上を移動している。ここでは画面の左右にいるのでザコを撃ちながら倒せばいい。

勲章がいっぱい隠されている地点はザコのラッシュ。横から来るザコには要注意。

そのあと、上から中型機が2機出現する。装備が弱い時はボンバーを使う。フル装備でもボンバーを使ったほうが安全。もちろん節約は可能。



これが問題のザコ。すでに弾を出している

Ⓙ地点

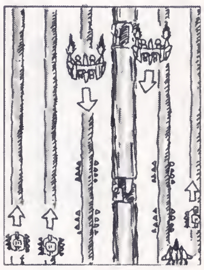
2回目の中型機までをⒿとする。

1回目の中型機を倒したあと、下から戦車が現れる。ザコに注意して倒しに行くが、画面に出したときに戦車が弾を出す態勢だったら注意。1回画面の外に出してから再び画面にもどすと弾を出してこなくなるのでその間に倒しに行けばよい。

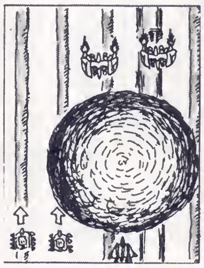
先に進むと、勲章が6つあり、その先のパイプには4台戦車がひっくり返っている（パイプの裏に隠れている）。そして中型機が2台出現すると同時に左右の下から戦車が出現する。

ここは超難所なので、右下の戦車を倒してから迷わずボンバーを使う。使うタイミングは、中型機が5発弾を出してから。理由は、ひっくり返っている戦車を倒すため。ひっくり返っているときはボンバーを使っても倒せないが、このタイミングだとちょうど戦車が起き上がって倒せるようになるからだ。

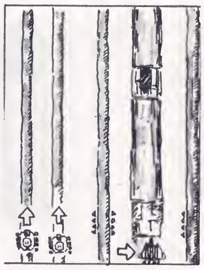
ボンバーを使って戦車と中型機を倒したあとは、ひっくり返り戦車2台と左下の戦車2台が残る。残ったひっくり返り戦車は、移動しながら弾をかわしつつ倒し、左下の戦車は、ホーミングで倒す。ホーミングがないときは、戦車の弾の撃つタイミングを見切って倒す。ただ、3台目の中型機に注意。



右下の戦車を倒し、左下の戦車を画面の外へ出す。



ボンバーを使うタイミングをまちがわなければ手前の戦車を倒せる。



ひっくり返っている戦車は移動しながら撃つ。

Ⓚ地点

ボスの復活地点までをⓀとする。

再びザコの攻撃になる。勲章がある地点で真横に飛んでくるザコが出現する。無理して勲章を取りにいかなければいい。

そのあとは、ボスの復活地点までひっくり返り戦車に注意。とにかく、パターンというのが作りにくいので、アドリブの嵐となるかもしれない。

復活の場合は、あまり左右に動かず、はじっこで耐えるしかない。中央に横移動してくる戦車は倒すしかない。

Ⓛ地点

残りのボスまでをⓁとする。隕石のラッシュになると、レールを移動するものがある。これは、逃がすとボスに連結してノーマル弾を出す砲台となる。こうならないためにも、連結される前に倒さなくてはいけない。

ボスに連結される前には重なっても死なないので重なって撃つ。隕石が飛んで来るようなら、1回かわして再び撃つ。

とにかく、ここは撃ち負けないように。特に、死んだ時はつらいぞ。



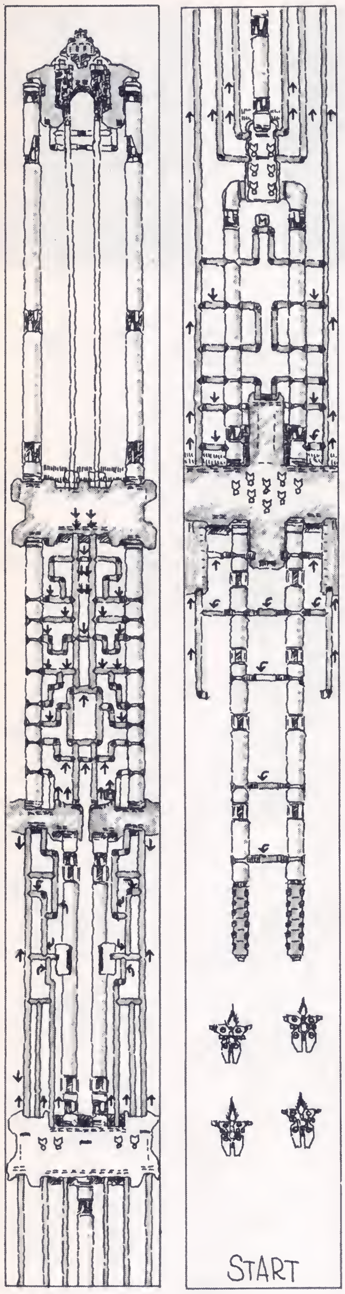
この白い四角形の物体が砲台になる。隕石に注意して超連射だ。

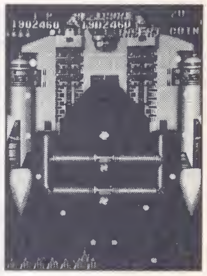
7面ボス

ボスは、先ほどの砲台を残すかどうかで変わってくる。

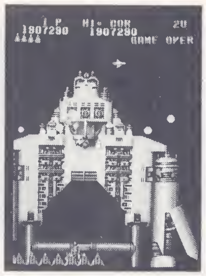
砲台が残っていればボンバーを使い砲台を先に壊す。使うタイミングは、ボス本体が半分見えてから。

砲台がない時は、とっとと画面の上に行き弱点に撃ちこむ。弾が飛んで来る前に下に下がり弾をよける。このとき、真下に飛んでくる弾の少し左にいれば、その直後に狙って





正面に来る2つの弾の横に合わせる。



ここまでせまられると弾よけがつらい。

くる弾の死角になる。逆に、端に行ってしまうと超よけにくくなるので注意。

3回目に弾をばらまいたあとで、ボスの下側から戦車が出現する。出現してすぐには撃たないものの、残すとやっかいなので早めに倒しておくこと。

4回目に弾をばらまいたあと、ボス本体は左右に動きを加えるので弾よけが難しくなる。やり方はいっしょなのだが左右の動きには注意。それと、前進されると同じようにやっても近すぎて死ぬ場合がある。

そうならないために、4回目の攻撃までに倒しておきたい。ここはボンバーを使って弾を消している間に撃ちこむのが有効。先手必勝だ。

STAGE 8

Ⓜ地点

中型タンク地帯の手前をⓂとする。

この面で出てくるザコは、5面で出てきたタイプと同じ。しかも、休みなく出てくるので死んだときは目もあてられないほど難しい。最後までスムーズに行くなら、フル装備でいきたい。

また、途中で何回も死んでフルパワーアップが出るはず。妖精の効力を使っているならただし、これを逃すと、ボス手前はともかく、このあたりではあまりにもきついので気をひきしめていこう。

ヘリの攻撃があったあと、5WAY砲台がある。フル装備であればボンバーをケチることもできるが、復活の場合は中央にボンバーを落としたほうが安全。また、この砲台の上に重なると、この砲台の弾に対しては死角となるので覚えておこう（けど、あまり重なる機会はないが）。

そのあとは、左右にある砲台を撃ち漏らさず進めばいい。



5WAY砲台よりもヘリのほうが強い。

Ⓝ地点

中型タンク地帯をⓃとする。基本的に中型タンクは逃さないようにする。2台目に出てくる中型タンクだけは逃さないように倒すこと。その次の3・4台目があまりにもつらすぎる。

3・4台目は、左から先に倒し、そのあと右側から出てくるのを倒す。この時に左右の砲台が残りがちなので注意。

5台目のタンクは、上から下へ進んでくるが、倒しておかないと下まで行ったあと再び上に戻ってくるので、ここは下に進んでくるときに下を通過するように切り返す。ただ、あまりひきつけすぎると切り返しが遅れて死ぬので注意。

死んだときはボンバーを使うが、ヘリに追いこまれてから使うのではなくて、先手先手で使おう。2〜4台目には画面に現れてから使ったほうがいいぞ。



2台目の戦車を逃してしまった。このあと再び出現してくる。

Ⓞ地点

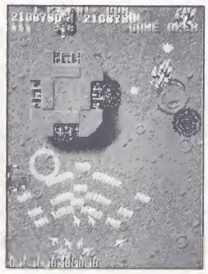
中型タンクのあとから戦車のジェネレーターまでをⓄとする。

中型タンク地帯を抜ければ小休止。輸送機が出てきたあと再びヘリが出て戦闘開始。

しばらくヘリの攻撃が続くと、左側に謎の物体があり、その物体から戦車が十字方向に出現する。この物体（ジェネレーター）は、壊そうと思ってもかなり堅い。本気で倒そうとするとボンバーを2発使わないといけない（1発だけでは壊れない）。

とりあえず、謎の物体が戦車を出してくるので戦車を倒す。そして、左右から6面で出てきた中型機が出現する。ここでジェネレーターにボンバーを使えば左の中型機も倒せて楽になる。また、ボンバーを使わずに右へ行けばケチれるが、そのあとがちょっとつらい。ジェネレーターから戦車が出てきて左の中型機を倒すのに一苦労することになる。ただ、右へ行く時に中型機を少し画面に出して撃ちこめばかなりのダメージを与えることになる。

ジェネレーターを残した場合は、右側でジェネレーターを隠すように戦い、右へ移動する戦車がきたらホーミングで倒せばいい。



戦車のジェネレーター。左に中型機が見えているのでボンバーを使ってもいい。

Ⓟ地点

ジェネレーターからボスの復活地点までをⓅとする。

ジェネレーターを過ぎるとしばらくは戦車とヘリの攻撃が続く。

そして、砲台が左上に4つ並んでいるところまで来ると、左右と上から中型機が3機出現する。戦闘機はともかく、右から出現する戦車には注意。

そのあと左側から来る戦車を忘れずに。ここまで来ればボスの復活地点になるが、復活するときはこの戦車は出てこない。

Ⓠ地点

残りのボスまでをⓆとする。最初の回転砲頭砲台（1・2・4面で登場）×2を倒したあとは左側から戦車が来る。そして、その先からも戦車が4台来る。とりあえず2台ほど左に行って先に倒しておく。

少し先に進むと中央から回転砲頭砲台が2台出る。ボンバーをけちれないことはないが、とにかく安全策でボンバーを使い、左側から来る残りの戦車2台を倒そう。

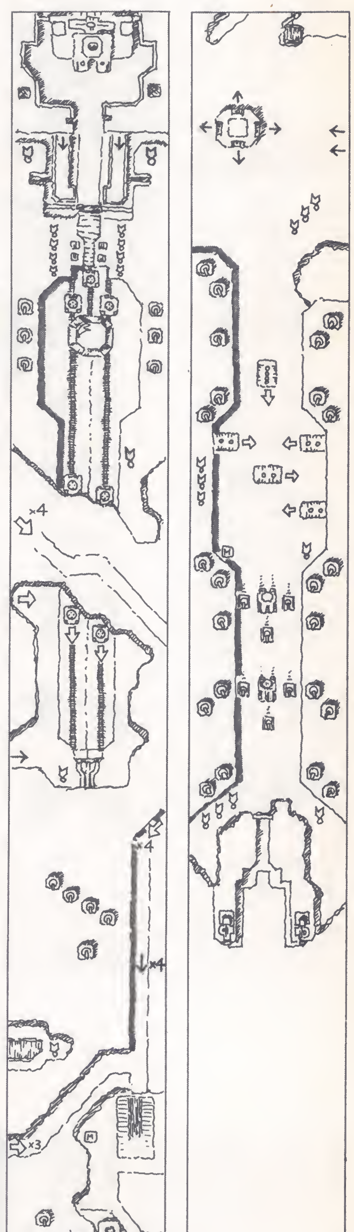
そのあとは、左右にある砲台を倒すことになるが、端っこに追いこまれないように注意。

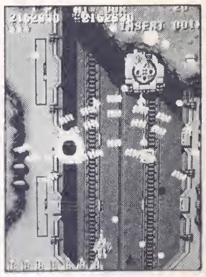
そして、回転砲頭砲台が3台出現する。出現すると同時に2台が弾をばらまくのでヘリの弾に注意しながらよける。そして倒す。倒すのが遅れると3台同時に弾をばらまくので注意。

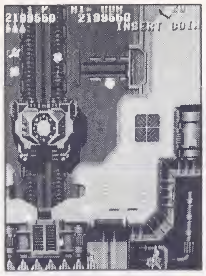
先に進むと、勲章が8つある。全部出したら1個でもいいから回収すること。次に出てくる輸送機がキャラクターオーバーのためアイテムを出さなくなってしまうからだ。勲章を取ったらすぐに下に戻る。

輸送機を倒したあとボスが登場。だが真の攻撃ではない。8方向に弾を飛ばしてくるが、ヘリの弾をよく見てうまくよけること。

復活の場合は、回転砲頭砲台にボンバーをそれぞれ1個ずつ使って抜けることになる




回転砲頭砲台が超ライバル。フル装備でも気が抜けない。


この状態でもかなり強いボス。弾が近くて速い。

が、ヘリの攻撃がハンパでないので最初のころは復活できないかもしれない。コンティニューをしてでもいいから何度か練習してみよう。コンティニューを3回するとⓅが出るのでフル装備の練習にもなるぞ。

8面ボス

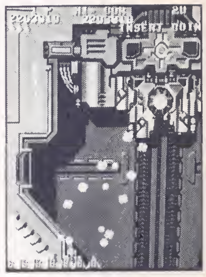
このボスはとにかく強い。まともにやったら勝てる見込みがほとんどない。こんなときには安全地帯だ！

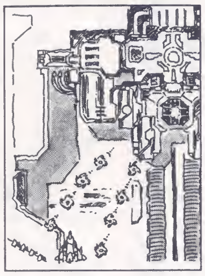
というわけで、写真と図でまずは位置を確認。

安地に入るタイミングは、スクロールが止まってから。早く入ろうとして位置を合わせても弾が飛んできてだめ。

この安地で大事なことは、敵のパーツを壊さないこと。特に、スクロールが止まってから出てくるパーツのジェネレーターを壊すと、ヘリが出てくるので最悪である。

とにかく、安地に入ったらなにもせずに時間切れを待ち逃げるだけ。


安全地帯全景。これでも死んでない。当たり判定甘し。


安全地帯拡大図。画面の一番下で自機の先端を背景に合わせる。5ドットくらい右側に余裕あり。

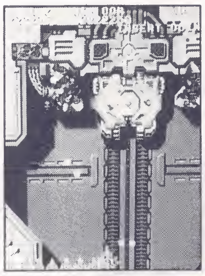
しかし、これだけではもの足りず、なんとかボスを倒したい人がいるかもしれない。それではどうするか？

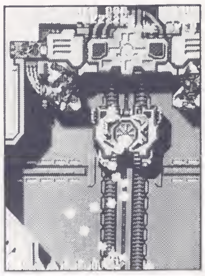
まずはすべての砲台を壊す。ボンバーでも何でも使ってくれ。とにかく壊す。

すべての砲台を倒すとボス本体の2段階目の攻撃になる。2段階目の攻撃は2通りあるが、それぞれ写真の位置にいればいい。ただし、ばらまき弾のほうはボスが前進しすぎると死ぬので、その時はボンバーを使うしかない。ボンバーがない時はさようなら…。

ーーー・・・ー

8面クリアで、1周目なら100万点、2周目なら200万点…というようにボーナス点が入りますが…。2周目の弾の速さはハンパじゃなく、3周目の弾の速さはさらにハンパじゃなくなっている。1000万点いくには3周クリアをしなくてはならない。健闘を祈る。


2段階目の攻撃その1。8方向に弾を出す。


2段階目の攻撃その2。超発狂集団ばらまき弾。とりあえず安全地帯。その1の位置とは微妙に違う。



感動のエンディングと思いきや、再び戦いが再開される。

マニアのみなさん電話くださいネ!

(売りますコーナー)

☆ナムコROMキット

マーベルランド……24,000円
ファイネストアワー……20,000円
デンジャラスシード……13,000円
ワールドスタジアム89……10,000円
メルヘンメイズ……13,000円
ロンパーズ……8,000円
フェリオス……17,000円
オーダイン……15,000円
ブラストオフ……8,000円
ドラゴンスピリット……12,000円
バーニングフォース(新)……8,000円
ワールドコート……8,000円
爆撃機銃艇……8,000円
フェイスオフ(P付)……13,000円
球界道中記……28,000円

☆その他ROMキット

Xマルチプライ……20,000円
ロードオブキング……23,000円
ドラゴンブリード……13,000円
天聖龍……13,000円
伊賀忍術伝……13,000円
P−47……12,000円
最後の忍者……12,000円
破兆……12,000円
ブラスアルファ……13,000円
ドンドコドン……15,000円
メガブラスト……13,000円
タフターフ……11,000円
レッスルウォー……11,000円
ベイルート……13,000円
E.スワット……18,000円
クラックダウン……18,000円
フラッシュポイント……13,000円
ロッドランド……28,000円
スクランブルスピリット……17,000円
Rータイプ……9,000円
スターフォース……15,000円
上海……17,000円
ウイッツ……13,000円
ハットリス……28,000円

☆タイトー基板

ダライアス……35,000円
ハレーズコメット……35,000円
熱血高校ドッジボール部……9,000円
西遊降魔録……16,000円
キック&ラン……9,000円
功里金団……16,000円
エキサイティングアワー……8,000円
ワードナの森……16,000円
レインボーアイランド……27,000円
中華大仙……14,000円
飛翔鮫……13,000円
フェアリーランドストーリー……17,000円
ニュージーランドストーリー……30,000円
ドンドコドン……70,000円
ファイナルブロー……65,000円
大旋風……45,000円
ヘルファイヤー……28,000円
くにお君……8,000円
スクランブルフォーメーション……14,000円
フリップル……10,000円
ヘビーユニット……20,000円
地獄めぐり……30,000円
ザインドスリーナ……12,000円
ビッグイベントゴルフ……25,000円
ダブルドラゴン……25,000円
ビーチバレー……15,000円
ウイズ……6,000円
ナックルジョー……6,000円
ドクタートッペル……8,000円
ラスタンサーガ……18,000円
USクラシック(P付)……25,000円
火激……20,000円
スラップファイト……15,000円
黄金の城……13,000円
タイガーヘリ……15,000円

☆ナムコ基板

グロブダー……10,000円
ローリングサンダー……40,000円
源平討魔伝……25,000円
バラデューク……13,000円
ドラゴンバスター……13,000円
ゼビウス……10,000円
クラックス……25,000円
ギャラガ……5,000円
システムII(NEW)……110,000円
パックランド……33,000円
スプラッターハウス……75,000円
メルヘンメイズ……70,000円
システムI……55,000円
フェリオス……107,000円
バーニングフォース……98,000円
モトス……13,000円

☆コナミ基板

シティボンバー……20,000円
A−JAX……33,000円
グラディウスII……53,000円
MIA……53,000円
ライフフォース……27,000円
ファイナライザー……9,000円
ガルカ……45,000円
サンダークロス……40,000円
クレージーコップ……20,000円
リングの王者……18,000円
グリーンベレー……8,000円
グラディウスIII……68,000円
クォース……20,000円
エイリアンズ……95,000円
サラマンダ……30,000円
悪魔城ドラキュラ……35,000円
ニャンニャンパニック……20,000円
ラビリンスランナー……20,000円
グラディウスII……55,000円

☆カプコン基板

トップシークレット……9,000円
虎への道……22,000円
ラッシュ&クラッシュ……10,000円
ブラックドラゴン……15,000円
ガンスモーク……12,000円
マッドギア……23,000円
1943(改)……20,000円
F1ドリーム……16,000円
ソンソン……5,000円
戦場の狼……8,000円
ロストワールド(P付)……68,000円
サイドアーム……13,000円
ブライケン……13,000円
ラストデュエル……20,000円
ストライダー飛竜……135,000円
ウィロー……115,000円
天地を喰らう……135,000円
エリア88……125,000円
1941……115,000円

☆その他

魔境戦士……13,000円
忍者くんアシュラの章……11,000円
シルクワーム……19,000円
サイキック5……12,000円
怒号層圏……13,000円
サイコソルジャー……25,000円
青春スキャンダル……10,000円
ワンダープラネット……13,000円
フラワー……6,000円
キャプテンシルバー……13,000円
ロボコップ……35,000円
SRD……15,000円
テラクレスタ……11,000円
銀河任侠伝……15,000円
R−TYPEII……50,000円
フラッシュポイント……45,000円
ラビオレプス……25,000円
ポンピングワールド……55,000円
エイリアンストーム……85,000円
ストリートスマート……48,000円
アトミックロボキッド……15,000円
ギガンデス……20,000円

☆麻雀基板

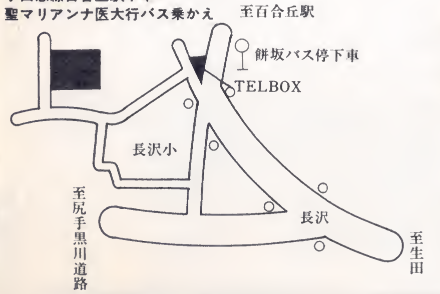
麻雀学園……10,000円
麻雀学園II……13,000円
アイドル麻雀……20,000円
麻雀ファンクラブ……30,000円
麻雀刺客……15,000円
スーパーリアル麻雀II……9,000円
スーパーリアル麻雀III……43,000円
花のももこ組……13,000円
テレホン麻雀……12,000円
大人の麻雀……7,000円
麻雀夏物語……38,000円
マージャンGメン……10,000円
ビタミンC……13,000円
個人教授……13,000円
華弥生……13,000円
麻雀殺人事件……13,000円
マージャンフライデー……23,000円
スーパーリアル麻雀PIII……41,000円
夏物語……33,000円
キャンパスハンティング……23,000円
レディハンター……23,000円

●その他低価格基板各種あります。
●筐体の利点
モーターの縦横自在・ゲーセンの迫力。
モーター・カラー調整が細部までできる。
●18インチテーブル筐体　¥83,000より
全て高解像新品モニター組込になりました(モニターのみ¥50,000です)。
●麻雀パネル(ハーネス付)中古7,000円,
新品 10,000円……業務用のモノ
●連射PCBついに完成!! どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不要。
「UKI-1」2,500円, DCパック1万3,000円
+5V7A, +12V1A、−5V1A

サンカンパニーメンバー大募集中

希望の方は62円切手3枚同封して下記まで住所・氏名・電話番号を忘れずにね。

小田急線百合丘駅下車
聖マリアンナ医大行バス乗かえ



SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

大大アンケート係 行

(ふりがな) お名前			
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)			
希望する大感謝 プレゼントの番号		希望する編集部 プレゼントの番号	

キリトリ線

ふりがな

氏名　　　　　　　　　　　　　　年齢(　　歳) 性別(男・女)

職業　Ⓐ小学生　Ⓑ中学生　Ⓒ高校生　Ⓓ予備校生　Ⓔ専門・大学生　Ⓕ会社員　Ⓖフリーアルバイター　Ⓗ無職　Ⓘその他(　　　　　　　)

1 ☐	22 ☐
2 ☐	23 ☐
3 ☐	24 ☐ (　　　)
4 ☐ (　　　)	25 ☐
5 ☐ (　　　)	26 ☐
6 ☐ (　　　)	27 ☐
7 (　　　)	28 ☐
8 ☐ (　　　)	29 ☐ (　　　)
9 ☐ (　　　)	30 ☐ (　　　)
10 (　　　)	31 ☐ (　　　)
11 ☐ (　　　)	32 ☐
12 ☐ (　　　)	33 ☐
13 (　　　)	34 ☐ ☐ (　　　)
14 ☐	35 ☐
15 ☐	36 ☐
16 ☐ (　　　)	37 ☐
17 ☐	38 ☐ (　　　)
18 ☐ (　　　)	39 ☐
19 ☐ (　　　)	40 (　　　)
20 ☐	41 ☐
21 ☐	42 ☐

43 ☐ (　　　) 44 ☐ (　　　) 45 ☐ (　　　) 46 ☐

47 (　　　)

48 (　　　)

49 (　　　)

50 (　　　)

51 ☐	55 ☐ (　　　)
52 ☐	56 ☐ (　　　)
53 ☐	57 ☐ (　　　)
54 ☐	58 ☐ (　　　)

キリトリ線

◆ GAMEST

◆今月は大大アンケートで50号記念大大プレゼントをしています。こっちのハガキを書いたら、隣のハガキへGO!

Ⓐ:ゲーメストは，どこでお買いになりましたか?
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ:1番よかったコーナー名

Ⓒ:おもしろくなかったところは?

Ⓓ:今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

Ⓔ:あなたが今、1番燃えているゲーム名は?

Ⓕ:攻略してほしいゲームは?

Ⓖ:あなたのご意見ご自由に!(P.N.　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

どこまで起こるか？亀旋風

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®

これでも後半面に比べればまだ簡単な前半面攻略だ！

しょせんは白マド君バイオ

はじめに

ついにT.M.N.T.が発売されました。以前から話題になっていたのでプレイしてみた人もかなりいると思います。

1人で楽しくプレイしたり2人で爆笑プレイしたりと楽しみ方もいろいろありますが、共通していえることは、ボスを倒すパターンをちゃんと作らないと、そこでハマってしまい、先へ進めなくなってしまうということです。

そこで今回は各面のボスを重点的に攻略していこうと思います。

知っておいてほしい 基本的テクニック

前号にも書きましたが、とても大事なことなのでもう一度書きます。

その1

少しずつ画面を動かす。

敵が1人でも出てきたら、その敵を倒すまでは前に進んではいけません。

敵は質より量の作戦で戦ってきます。よって面倒くさいかもしれませんが、地道に前に進むようにします。

その2

飛び道具を持っている敵とはY座標を合わせてはいけません。座標を合わせるとすぐにナイフやブーメランを投げてくるからです。

その3

飛び道具を持っている敵は速攻で倒すこと。特にヤリ。

ヤリを持っている敵は射程がものすごく長いため、ジャンプキックで倒すようにしてください。

では攻略に入ります。

（発売前に原稿を書いたので、もしかしたら発売されている基板とは、多少違うバージョンかもしれません。ご了承ください）

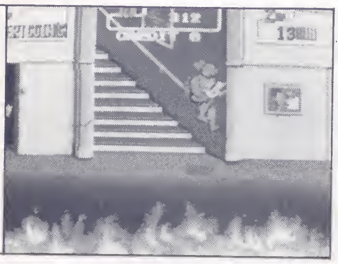
ちなみに攻略するキャラクターはやり易さの点からラファエルでのプレイを主に考え、対ボス戦に関してはドナテルロなどの回転キックの使えないキャラクターに関してもパターンを書いていこうと思います。

ステージ1

シーン1

少し進むと画面右上に階段が見えてきます。

この階段からは黒い鉄球が転がってくるので、写真のようにロングジャンプで一気に飛び越してしまってください。



鉄球にぶつかるとかなり痛いので注意。

その後、画面一番上の扉やエレベーターからは空手家が出てくるので出現と同時に投げ飛ばしてください。

行き止まりまで行くと一輪ロボットが出てきます。そうしたら自分はあまり動かないようにして敵がY座標を合わせてくるのを待ち（座標を合わせるとロボットは止まるので、その直前に）、回転キックかジャンプキックで倒します。

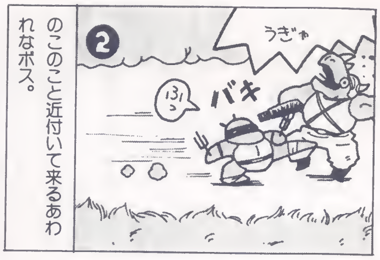
シーン1 ボス ビーバップ

パターンその1

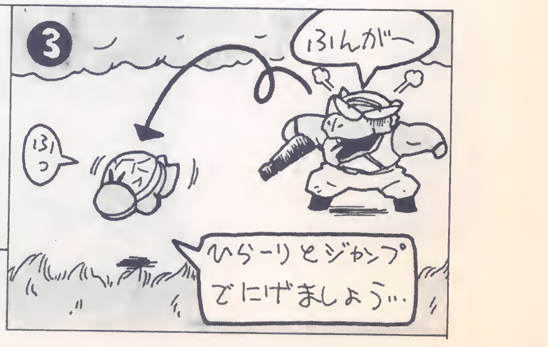
ボスとY座標をずらして回転キックをしている所に、ボスを歩かせダメージを与えるようにします。



ガスッ。イテッ。



のこのこ近付いて来るあわれなボス。



君〜イ。運動神経ニブイネ〜ッ。クウッ。

そしてボスがダメージを受けたらすぐ、上下にロングジャンプをして逃げてください。

そうしないとダメージを与えたあと、いきなり蹴りをくらうことがあります。

ボスがマシンガンをしまった場合、タックルをしてくる場合があるので、ちびちびとダメージを与え、あせらずにマシンガンを出すまで待ちましょう。

パターンその2

このパターンは全キャラクターで使える上にほとんどのボスに通用するので、絶対にマスターしてください。

やり方は簡単です。左右には動かずに、上下にだけ動き、ボスと重なる寸前に武器を1回だけ振るのです（動きながら）。

このゲームの敵の習性は、主にプレイヤーとY座標が合うと武器を投げるなりパンチをするなりの行動を起こします。その習性を逆手に取り、座標が合ったと敵が悟る前に1発殴って逃げるのです。



オリャャツ、イテッ。



サヨナラーッ。やり逃げというやつですか。

このパターンは3面、最終面以外のすべてのボスで使えます。

ステージ2

前半

始まってすぐにマンホールからフットソルジャーが出現し、フタを投げてくるのでタイミングよく武器で打ち返すか上下によけてください。

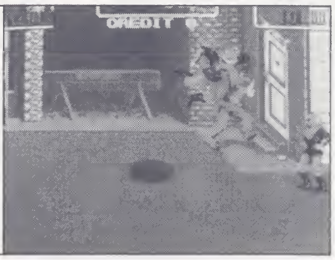


タイミングを間違えてぶつかると超特大ダメージをくらうので、ハデに遊ぶのはやめよう。

その後パーキングメーターや消化栓があるので、うまく壊して敵に当てるようにしてください（一撃で死にます）。

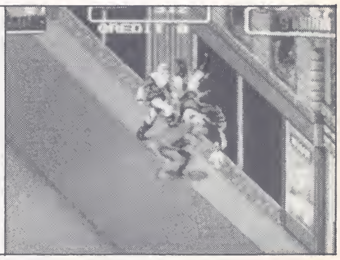
そこから先はブーメランを持つフットソルジャーがたくさん出てくるので、少しずつスクロールさせて1人ずつ地道に倒してください。

画面上の方に地形のくぼみがあるため、壁（ドア）に背中を張り付けて攻撃すれば後ろから殴られることもなくなり、かなり楽になります。



うしろからなぐられないので、とおっても楽。

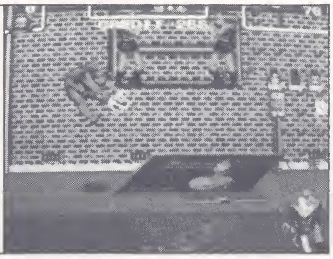
少し進むとスクロールが下に移動します。ここは画面右側の壁に背中を張り付け左側を向きながら少しずつ下に下がります。



一気に下に下がってみましょう。大勢の敵が温かくむかえてくれるでしょう。

2階の窓からフットソルジャー、画面左端からブーメランを持ったフットソルジャーが来ますが、いずれも自分の左側に集まるので武器の射程圏内に入ったらすぐに投げ飛ばしてください。

右スクロールになってすぐの看板は落ちるので近づかないようにしましょう（ちなみにブーメランを持ったフットソルジャーが2人隠れています）。



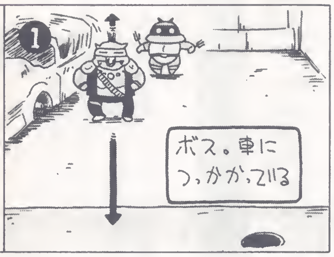
この手のワナはもう時代おくれやね。

前半ボス バクスター・ストックマン

このボスも倒し方は1面のボスの応用です。

まずラインをずらしながら上下に動き、図のようにボスを背景に引っ掛けます。そうしたらあとは少し下に下がってY座標を合わせ1発殴りすぐに上に逃げます。あとには空しくボスのパンチが空を切るのでありました。

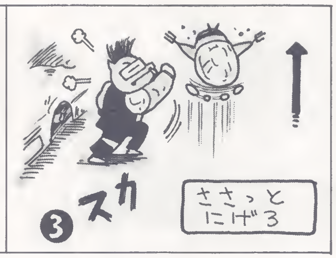
その繰り返しで楽勝です。



この野郎（しかし彼のパンチは空を切るばかりだ）。



いてっ、なにすんねん。



こ、の（力を込めて）上に行きたいのに行けないんだな。

中盤

始まってすぐ、水の中に影があるのに気づくと思います。この影、実は水の中に隠れているフットソルジャーなのです。ご注意を…。

この面は基本的に水面ではなく地面の上で戦ってください。水面で戦うと、水の中に隠れている、ミサイル発射口から発射されるミサイルで、ボコボコにされてしまいます。

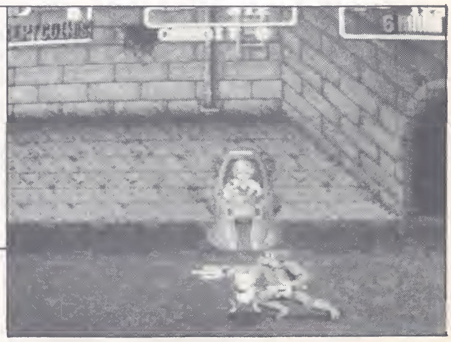
時々壁に穴があき、マウザーと呼ばれるロボットが出てきます。このロボットは、プレイヤーに近づきかみついてきてとても厄介なので、穴が空いたらすぐに穴の前に行き、出てくる所をすぐに倒してください。

ハンマーを持つフットソルジャーの一撃をくらうとかなりのダメージをくらいます。ジャンプキックや回転キックで遠くから倒すようにしてください。

少し進むと柵があり、その方向にピザがあります。ここは柵が上がったらすぐにピザを取りに行き、またもどり、壁から出てくるマウザーを倒します。

柵を抜けると刀とナイフを持つフットソルジャーがたくさん出てくるので、少しずつスクロールさせて確実に倒していってください。沢山出してしまった場合は一度柵の左側に戻るというのも手です。

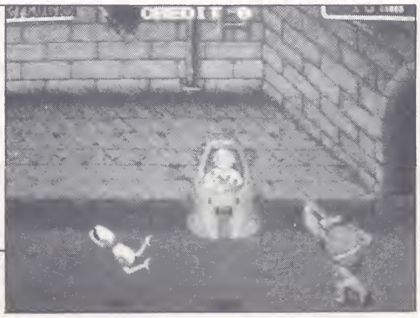
中盤 ボス フロートマシン



真横とナナメに振ったサイがボスに当たる位置です。

このボスは簡単です。図の位置で武器を振っているだけでOKです。

ドナテルロの場合、武器の当たり判定が小さいため、画面右端で棒を振り、マウザーが近づいてきたら倒すというやり方でボスが逃げるまで待つというのも方法です。



点かせぎ、点かせぎ（空しい）でも安全第一。

後半

少し進むと、ヤリを持つフ

迫力 ヘビー級 とどめの大攻略

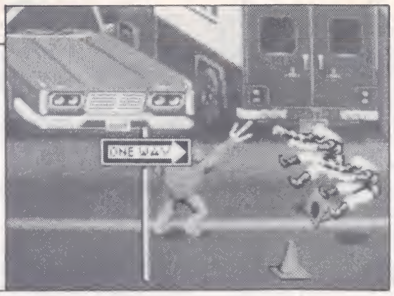


ットソルジャーが出てきます。この敵は少しでも近づくとすぐにヤリで突いてきます。また遠くにはなれていてもヤリを投げてくるのでかなり厄介なソルジャーです。

ラファエルの場合は、回転キックがきかないため中ジャンプからジャンプキックがかなり有効です。

ドナテルロの場合は、中ジャンプからのジャンプキックでもいいのですが、棒が長いため正面から戦っても投げ飛ばすことができます。

地面に置いてあるパイロンは飛ばすと一撃で敵を倒してくれるのでうまく利用しましょう。



なぎはらえ～。スコーン。こんなもんで死んでしまう敵も悲しい。

ドラム缶もプレイヤーが攻撃をすると一定時間あとに爆発するので、うまく敵を引き寄せ爆発する直前に逃げましょう。

もちろん爆発にまきこまれるとダメージを受けます。

写真の所まで行くと青い車がつっ込んでくるので注意してください。その後マシンガンを持つフットソルジャーが出てくるので、ヤリを持つフットソルジャー同様にジャンプキックなどで倒します。



いきなり出てくる車、そしてマシンガンソルジャーにも注意。

後半 ボス

ビーバップ バクスターストックマン

1ステージ前半のボスのサイと2ステージ前半のブタのボスが出て来ます。倒し方は1匹ずつだった時と変わりません。ただ2匹になったため多少誘導が必要になってきます。

まずボスを左右に分け、自分は中心に戻るようにします。そして上下に動き、2匹のボスのY座標が大きくずれたら片方の敵を1発なぐります（前に書いたパターンね）。



敵の隙をつく。これ拳法の極意あるよ。（ウソ）

このほかにも1面のボスの所で書いた、ボスがY座標を合わせに来た所を回転キックで倒すという技もかなり使えます。

しかし、こればかりしてもいられません。敵がつっ込んでくることがあるからです。そのためすぐにジャンプで逃げられるように常にジャンプボタンに指をかけておいてください。

今の段階では、こうすれば楽勝というパターンはまだできていませんが、前記のパターンを使えば多少ダメージをくらうにせよクリアはできると思います。



あいたたゴメンネごっつんこ。ブタさんとサイさんがごっつんこあっち向いて……。

さて次回はシーン3、4、5の攻略です。はっきりいって鬼です。なんせこのゲーム、最近のコナミがよく使う時間によってランクが上がるタイプのゲームなのです。なに？多少敵が強くなっても関係ない？バカいっちゃいけません。強さはほとんど変わりませんが、敵の数がめちゃめちゃ多くなるんです（場合によっては2倍近くも）。

気合を入れて攻略するので、来月をお楽しみに。

今回は期待のNEO・GEOから「NAM-1975」をピックアップ！

音声合成決定版

英文はまたまた次回に…ナイトストライカーと一緒に載せるつもりです。毎度、予告が違っちゃってごめんなさい。

さて、ナム-1975ですが、この英文、非常にシンプルで日本語を隠しても、単語の意味さえ分かれば訳せるんですよね？ ちょっと英語が得意な人なら勉強っぽくなくておもしろいんじゃないかな？ これからもNEO・GEO、期待しちゃいましょう！

で！予告のおわびも兼ねある品物をモニタープレゼントします。見て、感想を送ってほしいのだ。ご希望の方は「アーティカルTE・Qビデオ」音声合成係まで。〆切りは9月21日だ。

音声合成調査室 NAM-1975

by 水島屋T．J．

タイトル・デモ

サマー
Summer, 1975
（1975年、夏）

ア ナイトメア アウェイツ ミー
A Nightmare awaits me.
（悪夢がオレを待ち受けている）

アイアム ビーング リコールド トゥ ナ
I am being recalled to NA
トルン ヘッドクォーターズ
TOR headquarters.
（ナ・トルンの情報司令本部への出頭が命令されたのだ）

ドゥ アイ ハフトゥ ゴゥ バック トゥ ザ
Do I have to go back to the
ヘル アゲン
hell again?
（ふたたび…また、再びあの地獄へ還るのか）

スタート・デモ

ドクターアールムックリィ アン エクス ユーエス アーミィ
Dr. R. Muckly,an ex-U.S. Army
サイエンティスト ハズ ビーン キッドナップトゥ
scientist has been kidnapped
バイ ポッスィブル ノース サイド テロリスツ
by possible north side terrorists
アンド ティクン トゥ ナムズ バック ウッズ
and taken to Nam's back woods.
（元アメリカ陸軍科学者リチャード・ムックリー博士が北側と思われるテロリストたちにベトナム奥地へと捕らわれてしまった）

ソゥ ナウ ウィ ア スペシャル フォース ユニット
So now we, a special force unit,
ハブ ビーン オーガナイズド トゥ レスキュー ヒム
have been organized to rescue him.
（そこで博士を救出すべくオレたち特殊工作部隊が編成された）

ゴゥ アップ ザ ヤン リバー トゥ ディスィーブ
Go up the Yan river to deceive
エネミー ガード
enemy guard.
（敵の発見を防ぐため、ヤン河をさかのぼる）

1エリアボス 出現デモ

ユア オペレイションズ ハブ ビーン ウォッチト
Your operations have been watched!
（あなたたちの行動はすべてお見通しですよ）

ユー ウィル ダイ
You will die!
（ここでくたばっていただきましょうか）

1・2エリア間デモ

ディス イズ ファイアバード ヘッドクォーターズ オーバー
This is firebird…headquarters, over…
（こちらファイヤーバード、本部応答せよ）

ウィーブ ビーン サイティッド ウィル アバンダン
We've been sighted… will abandon
ボゥト アンド ゴゥ スルー ド ナン スィティ
boat and go through Do Nang city.
（敵に発見されている。ボートは捨て、ド・ナン市内を進む）

ハウ ディド ゼイ ノウ アワー プラン
How did they know our plan?
（なぜ奴らは侵入を知っていたんだ）

2・3エリア間デモ

インフォメイション フロム ヘッドクォーターズ
Information from headquarters
ニュウ ストラテジィ
… new strategy.
（本部より連絡、計画変更）

コンタクト アライド プレーン アンド インベィド
Contact allied plane and invade
バイ パラシュート
by parachute.
（味方機と接触、上空よりパラシュートで侵入せよ）

3エリア大型爆撃機出現デモ

エネミー プレーンズ カミング イン フォー
Enemy planes coming in for
アタック
attack.
（敵機発見、攻撃してきます！）

3・4エリア間デモ

ウィ ランディッド セイフリィ
We landed safely.
ナウ ウィ ウィル アタック ズィ エアポート
Now,we will attack the airport.
（パラシュート降下成功、これより飛行場を攻撃する）

ゼア リズ ア スパイ アマング アス バット
There is a spy among us, but
ウィ マスト コンティニュー ザ ミッション
we must continue the mission.
（われわれの中にスパイがいる。しかし作戦の中止はできない）

4・5エリア間デモ

アワー コミュニケイションズ ハブ ビーン
Our communications have been
インターセプティッド バイ ズィ エネミー
intercepted by the enemy.
（われわれの連絡は敵に傍受されている）

ザ フィールド キャプテン ゲイブ アス
The field captain gave us
ニュウ インフォメーション アンド オーダーズ
new information and orders.
ドクター ムックリーズ ドウター ナンスィ ワズ
Dr. Muckly's daughter, Nancy was
テイクン ウィズ ドクタームックリー ウィ ウェント
taken with Dr.Muckly. We went
トゥ ズィ エネミーズ アームズ ファクトリー
to the enemy's arms factory.
（大尉からの連絡によると、博士と共に娘のナンシーが捕らわれていることがわかった。そしてオレたちは敵兵器工場へと向かった）

5エリアデモ

オゥ シー イズ ディフィニトリー ナンスィ ムックリー
Oh, she is definitely Nancy Muckly.
（あれは、確かナンシー・ムックリー！）

オゥ ノゥ ユア リアル エネミィ イズ
Oh no! Your real enemy is…
（気をつけて！あなたたちはだまされているの。あなたたちの本当の敵は！…）

5・6エリア間デモ①（司令官の台詞）

テル アス ハウ ドゥ ユー ノウ アワー プラン
Tell us, how do you know our plan?
（言え！なぜオレたちの作戦を知っている！）

アー アイドント ノウ
Uh,I…don't…know.
（うう、オレは知らない…）

ウェイト アイ ノウ アイ ノウ
Wait,I know, I know.
（ま、待て。言う、言うよ）

ユア コミュニケイションズ ハブ
Your communications have
ビーン インターセプティッド ビコウズ
been intercepted because…
（君たちの連絡が傍受されているのは…）

5・6エリア間デモ②（主人公の台詞）

エネミィズ コマンダー ワズ ヒット バイ ア
Enemy's commander was hit by a
スナイパー バット ウィ スティル ゴット サム インフォ
sniper, but we still got some info.
（敵司令官は狙撃された、しかし少しだが情報を聞き出せた）

ザ レイザー ウエポン ドクタームックリー イジ
The laser weapon Dr.Muckly is
ビルディング イズ ニアー コンプレション アット
building is near completion, at
ズィ エネミィ キャンプ
the enemy camp!
（それは博士の完成間近のレーザー兵器を敵側で完成するというものだった）

ウィ ウェント トゥ ズィ エネミー キャンプ
We went to the enemy camp
イーブン スルー ウィ ニュウ イット
even through we knew it
ウッド ビー デインジャラス
would be dangerous.
（兵器はすでに完成しているかもしれないが、オレたちは敵基地へ向かう）

♪6エリア女スパイ出現デモ

トゥ レイト ユー アー ノット ズィ
Too late! You are not the
エネミー フォー マイ ニュウ ウエポン
enemy for my new weapon.
（もう遅いわ！おまえらなどは新兵器の前では赤子同然よ！）

6エリアボス出現デモ

グッド ラック ナウ ワン キャン ストップ ミー
Good luck! Now one can stop me!
（よくぞここまで来た。だが誰にもわしのじゃまはさせん）

エンディング（勝ちバージョン）

オペレーション コンプリーティド
Operation completed.
（作戦は終わった）

ドクター、ムックリー インテンディッド トゥ デストロイ ザ
Dr.Muckly intended to destroy the
ワールド ウィズ ヒズ レイザー ウエポン
world with his laser weapon.
（あとで分かったことだが、博士はレーザー兵器で世界を焼き尽くすつもりだったらしい）

ナウ ウィ アー コールド ヒーローズ
Now, we are called heroes.
（そしてオレたちは英雄と呼ばれた）

バット ザ ヘル コンティニューズ
But, the hell continues.
（しかし、地獄は終わらない）

エンディング（負けバージョン）

ハ ハ ハ ザ ワールド イズ マイン
Ha Ha Ha! The world is mine!
（ひゃははは！世界はわしのものじゃ〜）

全身まさに完全炎上

連射装置内蔵のＳＶＧ－８が、さらに使いやすくなって君を襲う!! 大迫力のステレオ装置内蔵タイプも新登場!!





麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8 ¥3,500
メガドライブ用



ステレオキット
RPS-8(別売) ¥8,000

標準タイプ
SVG−8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(６個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はＳＡＭ規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF－８、ＳＶＧ－８を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Ｆコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
¥2,500

飛翔鮫……¥18,000	麻雀デリンジャー……¥15,000	妖獣伝……¥ 6,000
オメガファイター……¥25,000	グラディウスIII……¥70,000	少林寺への道……¥ 5,000
脱獄……¥35,000	獣王記……¥40,000	天聖龍……¥48,000
ドラゴンブリード……¥55,000	マグマックス……¥ 5,000	ダブルドラゴン……¥30,000
スカイキッド……¥10,000	サイドアーム……¥15,000	麻雀鹿鳴館……¥15,000
地獄めぐり……¥42,000	源平討魔伝……¥35,000	
ギャプラス……¥12,000	タツジン……¥65,000	
妖魔忍法帳……¥ 7,000	スカイソルジャー……¥45,000	
影の伝説……¥10,000	沙羅曼蛇……¥30,000	
戦場の狼……¥ 9,000	スラップファイト……¥18,000	

18インチテーブル筐体30,000円（配送料別）。ナムコロムキット各種あります。その他在庫がたくさんあります。不要の基板を高価で買い取ります。お電話下さい。

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●３ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

夏休みの宿題シワよせ記念

課題をマスター!!楽しい攻略シリーズ

第2弾

ボナンザブラザーズ

全12ステージ中残り7ステージを解説

雇われ小心男HUNTER　　協力　FRS-N.O

みんな『ボナンザブラザーズ』をやっているかな。

もうクリアしちゃったよという人も、かなりいるんじゃないかな。中には、スコアがカウンターストップ（999999点）したという人も、いるかもしれない。

まだクリアをしていない君も、遅くはない。夏休みの記念にクリアしちゃうのだ。

今月号の課題は、これだ!!

1・敵の性格を知る。

2・基本テクニックを使えるようになる。

3・宝をとる順番をきめて、パターンをつくる。

今月は、課題が3つだけ。2番に関しては、先月号もよく読んでおくように。

基本テクニック

今回は、4つぐらいテクニックを紹介しよう。

新しく開発したものなので、役に立つかどうかはわからないが、覚えておいてほしい。

中級編

壁撃ち…敵を誘い出し、壁に向かって銃を撃ちまくっていると、敵が勝手に弾に当たりにくる技。敵は、近づいてくるものに限るぞ。

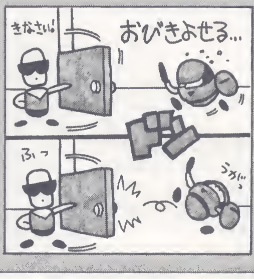


スクロールアウト…敵を画面外に消すのは、先月号に書いたが、今回のは空き缶やバナナの皮も、スクロールさせて画面外へ消すことによって定位置に戻るのだ。

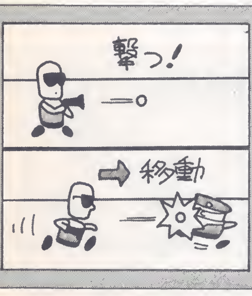
上級編

ドアつぶし…上級編にしては、少しパワー不足のように思えるが、タイミングが難しく、危険度も高いので上級技にした。

敵を誘い出して、ドアでつぶすだけなのだ。



スクロール撃ち…敵の配置を知っている場合、画面外の敵に向かって弾を撃つ。そして画面をスクロールさせて、敵を画面内に出現させ、銃の弾に当てる技。水色ガードマンには、有効だぞ。



敵の性格を知る

先月号で予告したとおり、今回は、敵1人1人の性格を説明していこう。

緑ガードマン…よく居眠りをしているやつだ。プレイヤーを見つけると、銃を撃って仲間を呼ぶ。そして、プレイヤーに弾を1発撃って追いかけてくる。最初の1発さえ気をつければ大丈夫。

青ガードマン…こいつも、緑ガードマンとほぼ同じ。あまり強くないぞ。

水色ガードマン…プレイヤーを見つけると、銃を撃って柱の陰に隠れる。これを繰り返す強敵。同じように、撃って隠れるというふうに応戦しよう。

赤ガードマン…プレイヤーを見つけると、笛を吹いて仲間を呼び、警棒で攻撃する。

黄コック…プレイヤーを見つけると、驚きのあまり持っていた皿を落としてしまう。皿の割れた音で仲間が気がつくという具合だ。

赤コック…こいつは、黄コックと違い攻撃的。プレイヤーめがけて皿を投げるのだ。

青機動隊…こいつは、警棒で攻撃するうえに楯を持っている。壁撃ちを使えば楽だぞ。

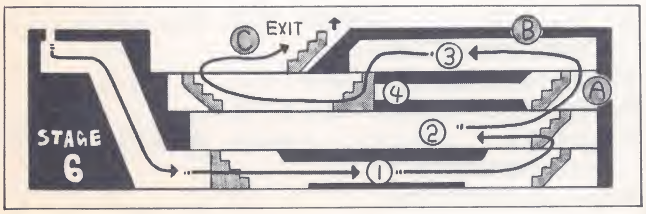
白機動隊…銃を持っているぞ。こいつは、銃を撃ちだすと上下のラインを変えないということを覚えておいてもらいたい。そして、銃を撃つとプレイヤーを追いかけないぞ。

雇われ大男…プレイヤーを見つけると、爆弾を投げる。近くにプレイヤーがいるとパンチを出す。耐久力が4つもある強敵だ。あまり無理をせずに、少しずつ弾を撃とう。点数も高いので、稼ぎの友だ。

ステージの攻略

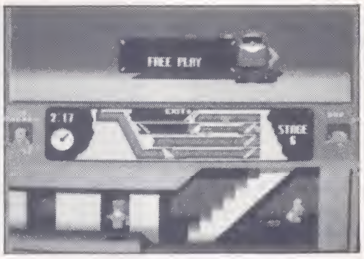
今回は、ステージ6からステージ12までだ。基本テクニックは、完全に使えるようになっておかないと、つらいぞ。

STAGE 6

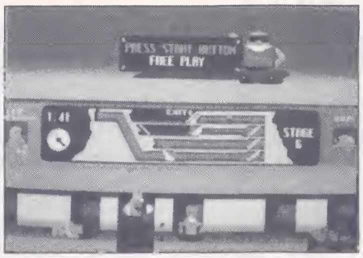


迫力ヘビー級 とどめの大攻略

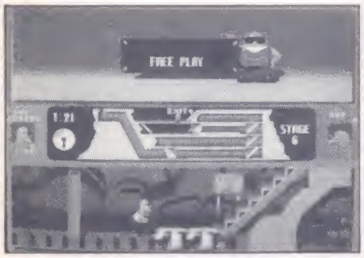
Ⓐ…ここは、階段ジャンプを使わず、階段を登る。水色ガードマンが左を向いたら、銃を撃って隠れろ。



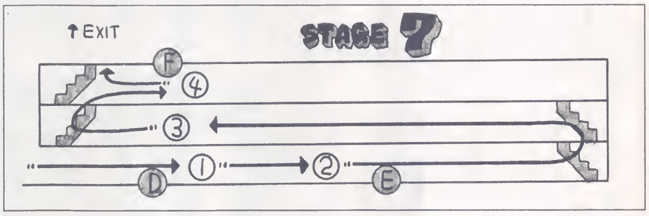
Ⓑ…犬に注意しろ。水色のガードマンが2人いるが、右のガードマンを気絶させたら、スクロール撃ちで左のガードマンも気絶させろ。



Ⓒ…白機動隊の動きをよく見て、2人とも気絶させれば、とっても楽になる。



STAGE 7



Ⓓ…ここは、ずっと直線に進んでいく。青機動隊は、必ず気絶させるように。追いかけられると、まず助からないぞ。

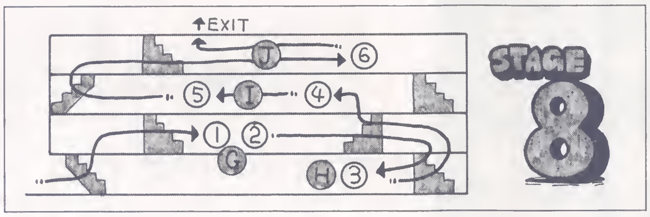


Ⓔ…白機動隊を気絶させて、進む。ここは常に奥のラインを進むのだ。空き缶は絶対に踏まないように。

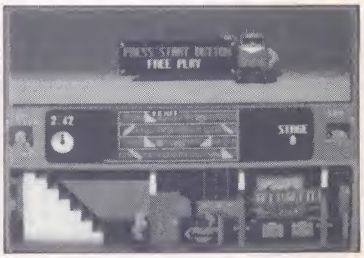
Ⓕ…ドアを開けて入ったら、すぐ奥に入る。ショーケースの上に乗って、大男を気絶させる。機動隊の銃弾に注意して、脱出だ。



STAGE 8



Ⓖ…ドアの前で待とう。青機動隊が右を向いたら、ドアを開けて銃を撃つ（青機動隊がドアを開けてしまうとダメ）。右の青機動隊が、ドアを閉めて戻ったら宝を取る。そして、青機動隊をドアでつぶして進む。



Ⓗ…ここは、白機動隊が左を向いたら、ドアを開けて撃つ。宝を取ったら、ダッシュで逃げるのだ。



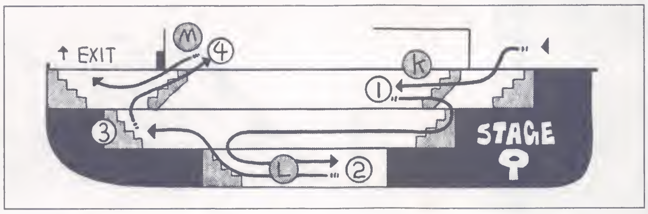
Ⓘ…ここは、機動隊の動きがいやらしい。動きをよく見て攻撃するか、ドアつぶしを使うのだ。難しいぞ。



Ⓙ…写真の位置で待つ。機動隊のスキを見て攻撃だ。気づかれたら命はない。



STAGE 9

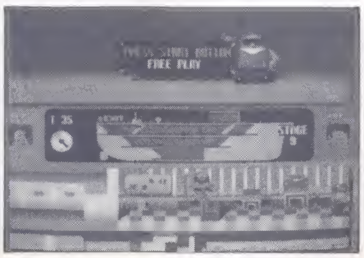


Ⓚ…スタートの無敵状態のうちに、階段を降りて青機動隊を気絶させる。ドアを開けて、宝を取って脱出。

Ⓛ…ステージ9の山場。行きは、大男に気をつけて進む。危なくなったら、柱の陰に隠れる。宝を取ったら写真の位置で壁撃ちをして、白機動隊を攻撃できるまで、タイミングを合わす。



Ⓜ…階段の途中で止まり、真上にジャンプして青機動隊を気絶させる。赤コックに注意して宝をいただくのだ。



STAGE 10

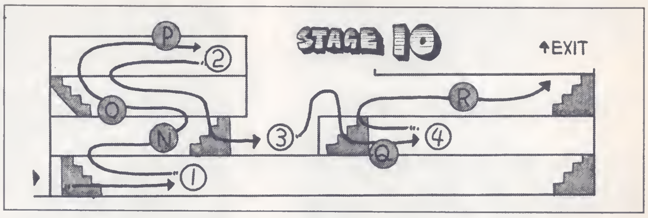
Ⓝ…階段ジャンプ（その2）を使う。水色ガードマンを、撃って隠れるというふうにすればいい。

Ⓞ…白機動隊は、銃を撃ちだすとラインを変えないということを知っていれば大丈夫。青機動隊に見つかったら急いで階段を登るのだ。

Ⓟ…ここも階段ジャンプ（その2）を使う。水色ガードマンを2人気絶させたら、土台を乗り越え右側へ。土台が邪魔になってガードマンの弾は飛んでこない。宝を取って大男を気絶させたら、ジャンプして水色ガードマンの頭に銃

ボナンザブラザーズ

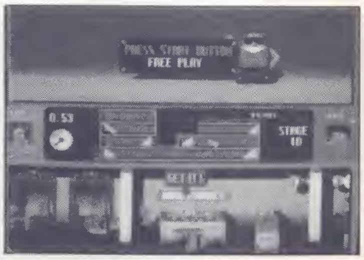
を撃つ。水色ガードマン2人を気絶させたら進むのだ。





Ⓠ…ここが、一番の難関。青機動隊を階段の所まで誘い出し気絶させる。すぐに右に進んで奥へ入る。そこで大男を気絶させたら、さらに右に進んで宝を取る。このまま戻ってもいいが、そのまま右の階段を降りてまた登るのもいいだろう。

Ⓡ…ドアを開けて入ったら、ジャンプして土台に乗る。土台に乗ることによりドアが閉まる。ドアが閉まったら、柱の陰に隠れて、白機動隊を落ち着かせる。落ち着いたら土台の手前でジャンプして頭をねらって攻撃。水色ガードマンも気絶させたら、右に進む。出口の手前には、白機動隊が2人いる。奥のやつだけ攻撃して、そのまま脱出する。

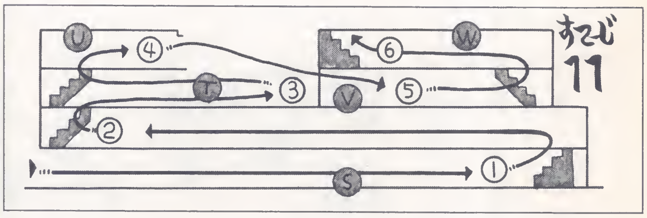


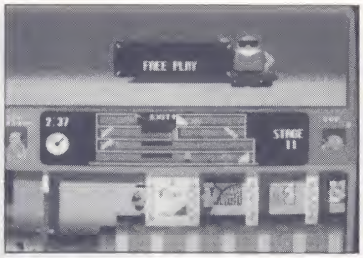


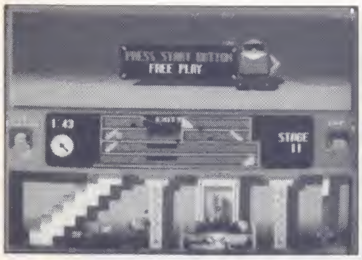
STAGE 11

Ⓢ…ドアを開けて入ったら、すぐに奥のラインを通って写真の位置へ。ここで、スクロール撃ちをして、先に進む。

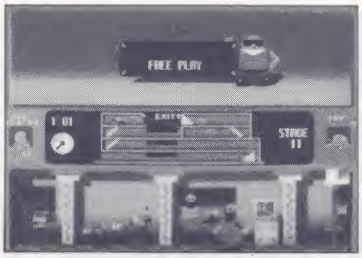
Ⓣ…機動隊が2種類いる所は、青機動隊だけを誘い出し、階段の所で壁撃ちをする。あとは、白機動隊のスキをついて攻撃する。右に進んだら空き缶とバナナの皮に注意して宝を取る。もし踏んでしまったら、スクロールアウト技を使うのだ。帰りは、白機動隊を銃で気絶させ、青機動隊はドアつぶしで処理すれば楽だぞ。







Ⓤ…大男2人は強敵。1人1人別のラインで気絶させればOKだ。



Ⓥ…ここは、スクロール撃ちで進む。うまくタイミングを合わせるのだ。水色ガードマンには気をつけろ。とっても難しいぞ。



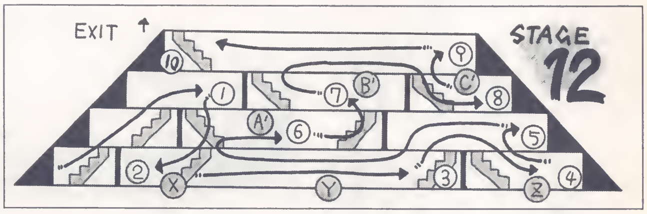
Ⓦ…階段を登ると、なんと水色ガードマンが3人いる。しかし、右側のガードマンを無視して、左側の2人だけを気絶させて脱出だ。

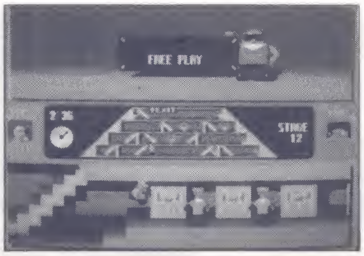
STAGE 12

Ⓧ…階段を降りた所で、白機動隊がいる。こいつは、左側を向いた時以外は、絶対に攻撃してはいけない。

Ⓨ…ここも、奥のラインを使って水色ガードマンを気絶させる。ここは、白機動隊のスキをついて、できるだけ右に進もう。

帰りは、スクロール撃ちで進むのだ。

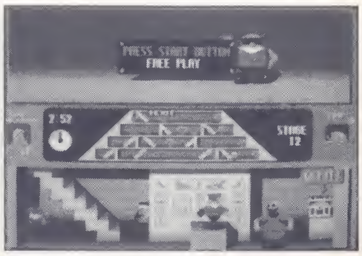


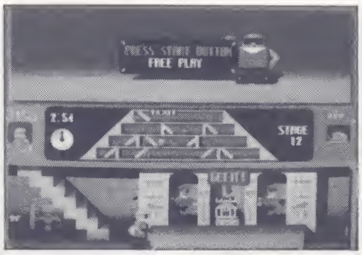


Ⓩ…下の階に先に降りる。ガードマンを階段の所まで誘い出し気絶させる。宝を取ったら奥のラインで大男を気絶させる。

Ⓐ'…ここは、青ガードマンをわざわざ気絶させるために奥に入ればいい。

Ⓑ'…青機動隊は、誘い出して階段落としをすればいい。

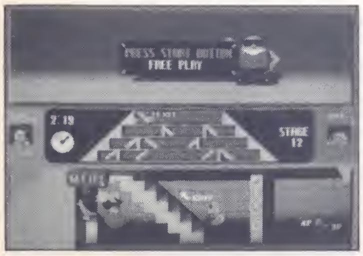




Ⓒ'…右に進む前に、スクロール撃ちでガードマンを処理する。犬には気をつけよう。

帰りもスクロール撃ちだ。

Ⓓ'…ここは、落とし穴に注意。この大男の右側に2つある。この落とし穴に落ちると、絶対にミスする。ジャンプで飛び越せばいいだけだ。ここの宝を取ったら、クリアだ。



君を待っている!

●近くの店にまだ入ってないゲーム。なくなってしまったゲーム。
ここに来れば会えるかもしれない！〝通〟の選んだ150台が君を待っている。





輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



テーブルTVゲーム機

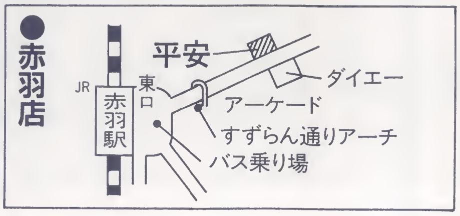
格安販売!

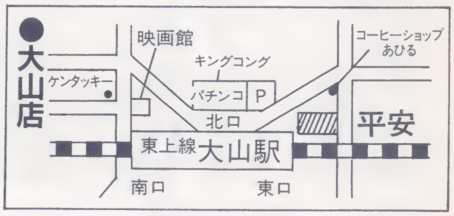


●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。





ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで

クッキリと鮮やかな色彩



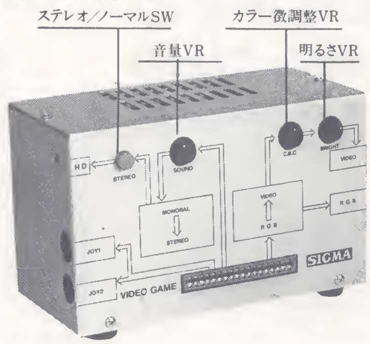
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

新製品 ステレオ対応AV-999

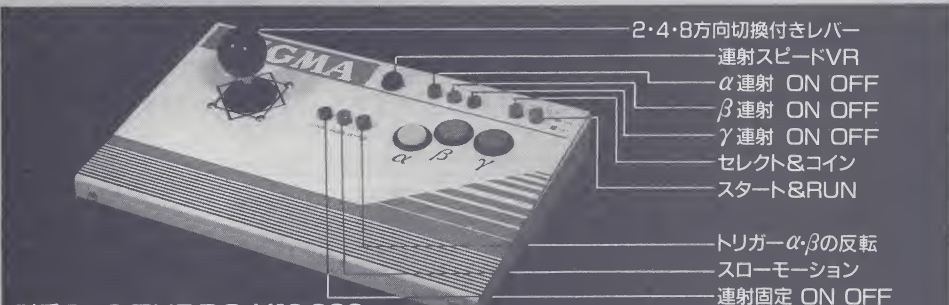


* 当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
* AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
* 別売（¥3,500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
* 別売のS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
* 超小型（縦125×横125×奥95ミリ）
* ソケットの配線はSAM企画

型番　AV－9　　（モノラル用）¥20,000
型番　AV－999（ステレオ用）¥25,000

スーパーPRO-STICK‼ S-9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S-9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
  &マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

S-9TURBOの特徴

* α、β、γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　¥4,000
RGB21ピンコード

?

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ダークシール

弱点を突いてゼラーを倒そう 魔法の性質を学べ!

石井ぜんじ

ダークシールは、細かい所に気が配られた、面白いゲームです。

ボスにもそれぞれ弱点があり、弱点を攻撃すると赤く光り、大きなダメージを与えられます。

また、魔法もいろいろな性質があり、攻撃力が強いもの、無敵になるもの、宙に浮いているものなどがあります。

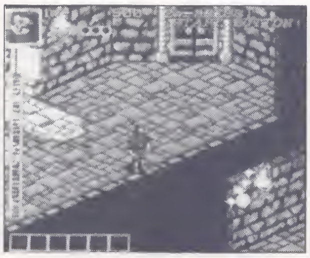
アイテムは、時間で効力が切れるガントレット、靴と、3回ダメージで消えるものがあります。アイテムは持っている最中に同じものを取っても効力は長持ちしません。

これらの特徴をしっかり把握して、全面クリアを目指しましょう。

STAGE 1 古い塔

シーン1

スタートした直後、画面の右側の壁の中に、ナイフを出す発射台があるのに注意してください。この発射台は壁の向こう側にあるのですが、このときに壊しておけばあとで楽です。



右下にナイフ発射台が見える。今のうちに壊しておこう。

オノを持ったザコ敵に対しては、攻撃しまくりながら歩いていくと安全です。

大きなオノを持って立っている衛兵は、自分の向いている向きにプレイヤーがいると、ダッシュしてきます。このタックルをくらうと一撃でやられてしまうので注意。

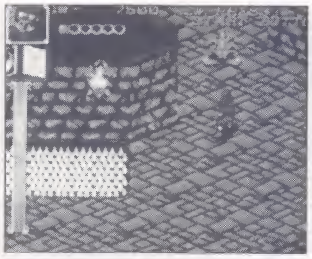


衛兵2人の位置はしっかり覚えておこう。ダメージを与え続けていれば走ってこない。

衛兵に対しては、場所を覚えて衛兵と向き合わない位置から攻撃するのが安全です。ダメージさえ与えておけば攻撃してこないからです。

2人の衛兵を倒したら、次はスケルトン、ジェネレーターとナイフの発射台です。これらにはあまり近づかず確実に全滅させていきましょう。

針のむしろの間を抜けると、通路が2つに分かれています。上は部屋になっていて、体力回復のビンが一つあります。しかし、上の部屋には赤いサソリが1匹いるので、撃ちながら上に進んでください。また、ナイフ発射台があるので壊します。本来は2つあるのですが、スタート直後に壊しておいたので1つしかないはず。



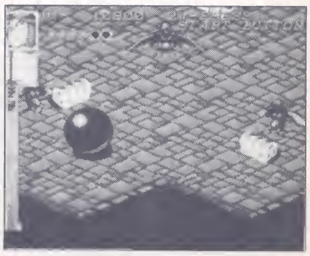
上の部屋にはサソリがいる。撃ちながら上に行き、体力を1つ回復しよう。

右への進路にはスライムがいますが、ダメージを与えると分裂するので注意。

ドアを壊して次のシーンに進みますが、次のシーン2のために魔法のページを合わせておきます。

シーン2

鳥が3羽でます。この怪鳥は耐久力があり、強いのでさっそく魔法を使いましょう。



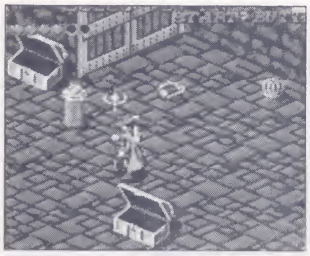
鉄球の魔法が一番安全かつ有効。怪鳥は意外な強敵だ。

一番確実なのは鉄球と大岩です。ただし、大岩のときは勝手に宝箱を開けてしまうので、アイテムを取り逃さないように気をつけましょう。

そのほか、火の玉、メデューサの首でも楽でしょう。雷雲、竜巻は先の面のために取っておくべきです。ほかの魔法は使うと危険です。

いくつもある宝箱の中には、鳥が2羽、ガントレットとファイヤーペンダントがあります。攻撃力UPのガントレットは、時間で効力が切れます。ここで取ると2面のボスで効力が切れるおそれがあるので取らないほうがいいでしょう。ここで取るなら2面で急いで進むこと。

また、ここに光る宝石がありますが、これに触れればハートが1つ増えます。毒も中和できるので、前のシーンでサソリに毒をくらっていたらここで元に戻ります。



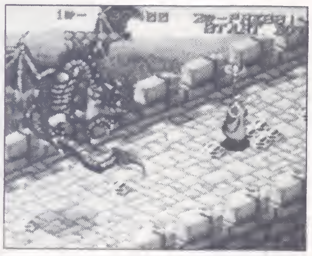
上に見えるペンダントを取り、宝石に触れる。体力が1つ回復する。

1面ボス ワイバーン(飛竜)

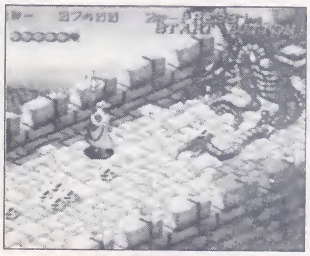
上空から急降下してきてダメージをくらい、やられてしまうのをとてもよく見かけます。これは、急降下してきたときに立ち止まっているからです。急降下してくるタイミングに合わせて、歩き続けるようにすれば大丈夫。

ほかは敵のパターンを覚えることと、弱点の頭を狙うことが大切です。

ワイバーンは、1回めは下から上に急降下してきます。下から上に逃げながら、余裕があれば頭を狙ってダメージ



左から右へ急降下してくるときは右上へ逃げ続ければ当たらない。



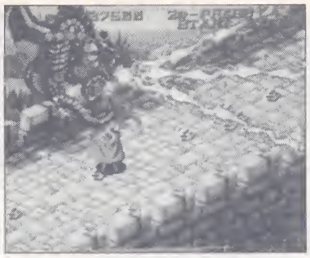
2回めは素直に降りてくるので、頭の弱点を連続して狙おう。

を与えてください。

2回めは、ゆっくり下に降りてきます。このときは何も攻撃してこないので、頭を狙って2発当てます。

3回めは上から下へ急降下。上から下へ走り続けて逃げます。

4回めはゆっくり降りてきて、右側に3-WAYにレーザーを撃ちます。このときは写真の位置にいて、下から上へ頭を撃ちまくれば一気にダメージを与えられます。



4回めは3-WAYにレーザーを吐いてくる。この位置で頭を連打すれば、すぐ倒せる。

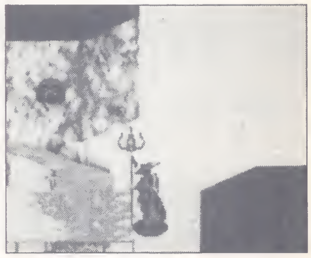
ワイバーンの攻撃パターンは毎ゲーム同じなので、ちゃんと覚えておけば、毎回ノーダメージで倒せるようになるでしょう。

STAGE 2 氷の洞窟

シーン1

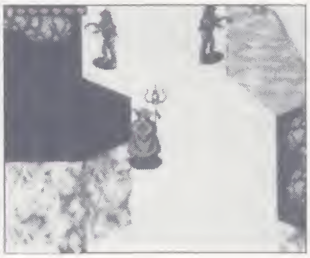
ここは、アイテムが2カ所にあります。両方とも取りに行ったほうがいいでしょう。

1カ所めは下のほうにあります。氷のリングと体力回復があるので取りにいきます。



1個めの宝箱。ナイフ発射台を壊してから開けるとアイスのリングが出る。

2カ所めは、上の奥のほうにあります。山の上から雪弾が落ちてくるので注意。また、ここにはぶつかるとブタにされてしまう赤いゾンビがいます。遠くから確実に倒すこと。



赤いゾンビが登場。触れるとブタにされてしまう。

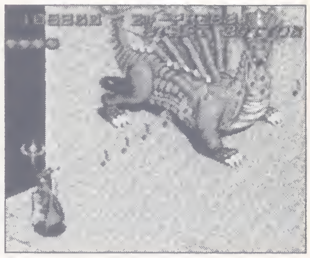
2カ所めの宝箱にはガントレットがあります。これを取ってパワーUPしましょう。3面の途中まで効力が持ちます。

シーン2

ここは中ボスのアイスドラゴンが出現します。これも、初心者にとってはかなり強敵です。

一番のポイントは、氷弾をいかにかわすかです。この弾は広がってくるので、出されてからではよけられません。

そこで、常に氷弾の当たらない位置にいることがとても大切なのです。



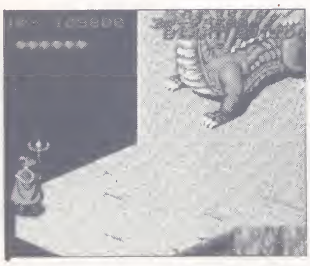
頭が右を向いているときは左に、氷弾の射程外に逃げていよう。

写真のように、ドラゴンが左向きのときは右寄りに、右向きのときは左寄りにいるようにします（プレイヤーが下にいる場合）。

ドラゴンがかなり下のほうに来て、追いつめられたら、上に回りこみます。上から下へ、首の弱点を狙って撃ちこみます。上には氷弾を撃てないので楽なはず。

下や上からの攻撃はいいのですが、横からボスと向き合うのは避けましょう。氷弾がよけられません。

また、ドラゴンを写真の位置のように、地形にひっかけてしまうと、楽に攻撃できます。



ドラゴンをこのあたりにひっかけておくと、攻撃しやすい。

魔法を使うなら、意外にも光の玉が強い。ドラゴンの上に回りこみ、首の弱点を狙います。鉄球、大岩で確実にダメージを与えるのもよいでしょう。

手前はがけになっているのでくれぐれも落ちないように。

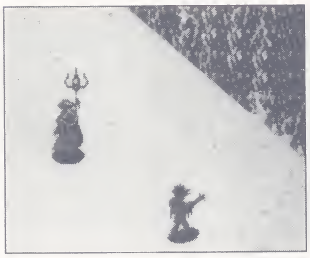
シーン3

ここには、スケルトン（ガイコツ戦士）の最強のものが出ます。ダメージを与えるたびに倒れますが、立ち上がってきます。完全に倒してから進みましょう。

難所は、雪の斜面です。ここは、アイスのリングを使い切ってしまい、持っていないと、ずるずる滑ってしまいます。リングのアイテムがあれば滑りません。

ナイトなどでは滑るとほとんど動きがとれないので、こんなときは魔法を使ってもいいでしょう。

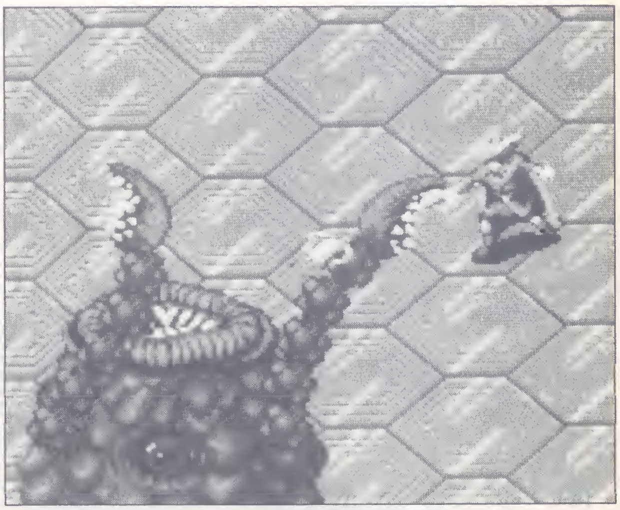
斜面を下ると、下のほうには赤いゾンビと鉄球があります。慎重に進むこと。



雪の斜面はアイテムがないとずるずる滑ってしまう。

鉄球の右側に、虫のペンダントがあります。これを取ると毒や混乱（?）が中和できるので必ず取っておきましょう。

シーン4 2面ボス、ゼラー



ゼラーは口が弱点。ナナメ上から撃ちこもう。真上からでもよい。

このボスは、全5ステージ中、最後のボスの次に難しいボスです。ここさえ乗り切れば楽になるので、気合を入れて打倒ゼラーをぜひとも目指しましょう。

さて、ゼラーは両手を左右に広げ、口の中から酸を吐き出してきます。この酸と、体当たりが主な攻撃です。

弱点は口なのですが、下からでは当たりにくい。そこで、ナナメ上からか真上から、弱点の口を狙います。弱点に当たると、ゼラーは赤くなり悲鳴を上げます。弱点を連打すれば、かなり速く倒すことができます。

特にナイトは、武器が貫通しないため、下からの攻撃は全くきかないので上に回りこんで一気に決着をつけること。

しかし、ゼラーの上に回りこむと、上に追いつめられてしまうことが多い。このとき、やけくそで撃ちこんでいても負けてしまいます。追いつめられたら1ダメージは覚悟で下に戻り、再びチャンスを待ちます。

ゼラーが立ち止まったら突っこんでくる合図なので、少し離れます。真下に突っこませるように誘導するとよけやすく、上に回りこみやすくなります。

ナイト、魔法使いでは、靴がないとゼラーの攻撃がかわしづらいので、前のシーンで?の魔法を使ってみましょう。

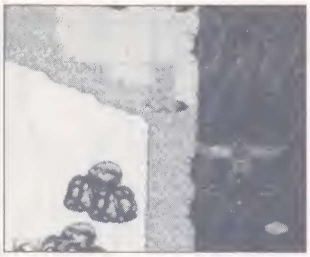
ゼラーは、忍者と吟遊詩人が断然楽なので、どうしてもゼラーが倒せない人はこの2人でプレイしてみましょう。

STAGE 3 迷路山脈

シーン1

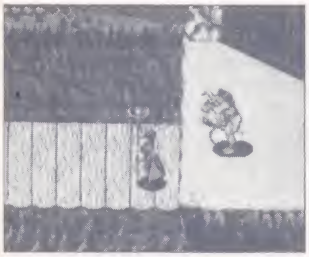
3面は峠道で、少しでも足を踏みはずすと落ちてしまうので要注意。2面とは逆に、

魔法をできる限り使っていきましょう。
　まず吊り橋を渡ると、サソリが2匹いるので早めに倒しましょう。そのあと、上に進む所が難しい。落ちてくる岩をかわしつつ進まないといけません。
　ここは魔法を使いましょう。落ちやすい所だけに、かわしに専念できる水柱がベストでしょう。火の玉やメデューサでもよし。2羽出現する鳥を魔法で倒し、その先の宝箱から靴を取ります。



3面の落石地帯は、水柱の魔法を使う。怪鳥に対しても強い。

　そのあと、卵を降らせる鳥と、空飛ぶ戦士がいます。これらは、道を戻りながら攻撃するようにします。万一、混乱をくらった場合は、動かずに落ち着くのを待ちましょう。?が出ている最中は、レバーを入れた逆の方向に動きます。

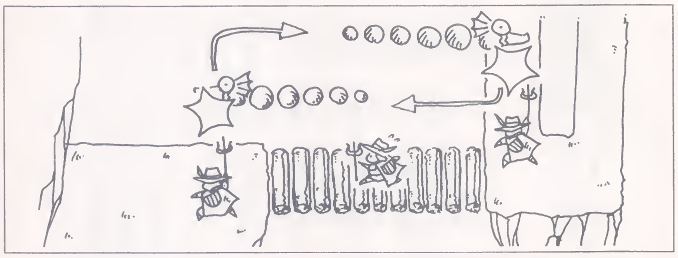


ダッシュ衛兵は少し下のほうにいれば当たらない。必ず覚えておこう。

　扉の前にはダッシュしてくる衛兵がいます。峠道の下のほうにいれば当たらないので、絶対覚えておくこと。

シーン2

　中ボスの、東洋風の竜との戦いです。
　戦うときに一番大切なのは、先に進まないで、左右に広がる長い道の所で戦うということです。
　画面の左右を大きく使いながら、首を狙って攻撃します。1発当てると進む向きを変えるので、図のように竜の動きをパターンにはめます。
　魔法を使うなら、雷雲の魔法2発でカタがつきます。雷雲がイヤなら、火の玉でもよい。炎をくらいません。
　竜の火は、ネックレスで防げます。竜を倒したら、宝石の所へ行ってライフを1つ回復するのを忘れずに。



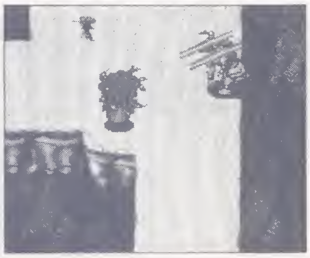
図のように、左右に大きく逃げ回りながら撃ちこむ。撃ちこむごとに竜は向きを変える。



3面の中ボスの竜は、雷2発で倒せる。左右に誘導して戦ってもよい。

シーン3

　卵を生む鳥と、羽根をとばしてくる鳥が出現します。これらは少しずつ倒していってもよいし、魔法を使ってもよい。使うならメデューサの首あたりが有効です。



メデューサの首もザコに対しては強い。ダッシュ衛兵も一撃だ。

　上に進むと、スライムがいて、さらにその上に宝箱があります。宝箱は、遠くから壊すとアイテムがあまりはじけず、固まって出ます。谷へアイテムが落ちなければ、ガントレットが取れます。
　ここから、鉄球を破壊し、左に進んでいきますが、ここにダッシュ衛兵が出ます。こ

魔法の性質

火の玉…攻撃力は強いが、火の玉を比較的遠くにとばすため、近くの敵に対して弱い。多少狙いにくいのも欠点。

水柱…1発の攻撃力はたいしたことはないが、画面の広範囲に連続してダメージを与えることができる。狙う必要がないので、かわすことに専念できる。使いやすい魔法。

雷雲…攻撃力は一番強く、3面の中ボスの竜は2発で倒せる。また、空中に浮いているため落ちたり、氷、溶岩でダメージをうけない。敵の攻撃はダメージとなる。

植物…敵を麻痺させるが、ほとんどダメージを与えられない。考え方によっては、通常より弱くなってしまう。

竜巻…体当たりで敵にダメージを与える。ザコの攻撃は受けつけないが、2面ボスの氷弾などではダメージを受ける。空中には浮いていないため落ちる。通常のシーンではとても強い魔法。

ネズミの群れ…小ネズミで攻撃。攻撃力はあるが、射程も短く、あまり使い道がない。

鉄球…氷、溶岩のダメージ以外は受けつけない。敵の攻撃に対しては無敵。ただし操作性が悪く、峠道では落下の可能性がある。

大岩…鉄球と同じで敵の攻撃には無敵。バウンドするごとに画面全体にダメージを与えられる。操作性は悪い。

メデューサの首…視線に当たると敵を岩に変えてしまう。生物に対しては一撃で倒せるが、ナイフ発射孔や、中ボスには威力が弱い。

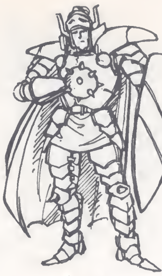
光の玉…光の誘導弾を出す。宙に浮いているため、落ちたり、氷、溶岩でダメージを受けない。敵の攻撃はダメージとなる。攻撃力が、ザコ敵に対して弱い（特に鳥やスライム）のが最大の欠点。しかし、2面の氷の竜に対しては強い。移動スピードは速い。

神の悪戯…ランダムにブタか、宝箱に変身する。ブタになると動きは速いものの、全く攻撃できなくなってしまう。宝箱になると、自動的にアイテムが飛び出してくる。

※プレイヤーの魔術書の内容

ページ／プレイヤー	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	多く持っている魔法
ナイト	鉄球	火の玉	植物	ネズミ	光の玉	大岩	水柱	雷雲	鉄球	竜巻	メデューサ	大岩	光の玉	鉄球	水柱	?	鉄球 3 光の玉・大岩・水柱 2
魔法使い	火の玉	植物	光の玉	大岩	雷雲	水柱	竜巻	メデューサ	火の玉	ネズミ	光の玉	雷雲	メデューサ	火の玉	鉄球	?	火の玉 3 光の玉・雷雲・メデューサ 2
吟遊詩人	雷雲	植物	メデューサ	竜巻	火の玉	光の玉	鉄球	植物	雷雲	ネズミ	メデューサ	火の玉	雷雲	水柱	大岩	?	雷雲 3 植物・メデューサ・火の玉 2
忍者	竜巻	光の玉	火の玉	植物	雷雲	ネズミ	光の玉	水柱	竜巻	水柱	大岩	ネズミ	鉄球	竜巻	メデューサ	?	竜巻 3 光の玉・ネズミ・水柱 2

プレイヤー紹介



●ナイト…攻撃力は強い。鉄球を直接ぶつけると強いが、振り回したときはそうでもない。パワーUPするとふり回す攻撃のみが強くなる。

足が遅いのが欠点だが、ボス以外の所ではそれほど問題ない。靴を取ると、弱点はほぼなくなる。

意外に問題なのが、攻撃している最中に動けないこと。ボスの攻撃がかわしづらい。

通常面では強いが、2面ボス、最終面ボスには弱く、結果的に全面クリアは最も難しいキャラになっている。



●魔法使い…攻撃力は弱いが、パワーUPすると攻撃力がかなりUPする。炎は何でも貫通し、連続的にダメージを与えられる。

足の速さは吟遊詩人と同じで、比較的速い。それでも2面ボスと戦うには、靴がないと辛い。

欠点は、やはり攻撃力に劣ること。魔法は火の玉、雷雲が多く使えるので通常面では強い。

通常の攻撃力が弱いため、2面と最終面のボスが辛い。全面クリアは比較的難しい。



●吟遊詩人…攻撃力はほぼナイトと同じで強い。しかし自分の近くでは攻撃力が弱い。

パワーUPすると、槍の射程が無限になる。しかも連打がかなりできるので、攻撃力はとても強い。また、毒もくらわない。

足は比較的速く、靴がなくても攻撃力で十分カバーできる。

欠点があるとすれば、攻撃が直線的で、タテ・ヨコ・ナナメにしっかり狙わないと当たりにくい点。

攻撃力がとても強く、全面クリアには断然有利なキャラである。



●忍者…攻撃力は弱い。ただし、4-WAYに出す手裏剣を敵に近づいていくつも当てれば多少強くなる。パワーUPすると手裏剣の数がさらに増え、当たりやすくなる。

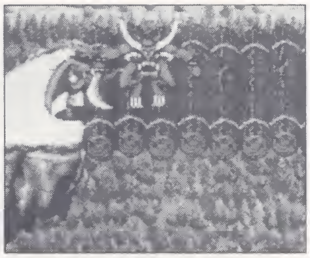
足はとても速く、靴がなくても十分ボスの攻撃がかわせる。靴があるとさらに速い。

欠点は攻撃力が弱いこと。魔法は竜巻、水柱が多く、比較的強い。

攻撃力は弱いが、足がとても速いため、気長にプレイすれば全面クリアも十分できる。

こも道の下のほうにいると当たらないので覚えておきましょう。

扉の近くに空飛ぶ戦士2人と衛兵がいます。魔法を使うか、峠道を落ちないように戻りながら戦いましょう。



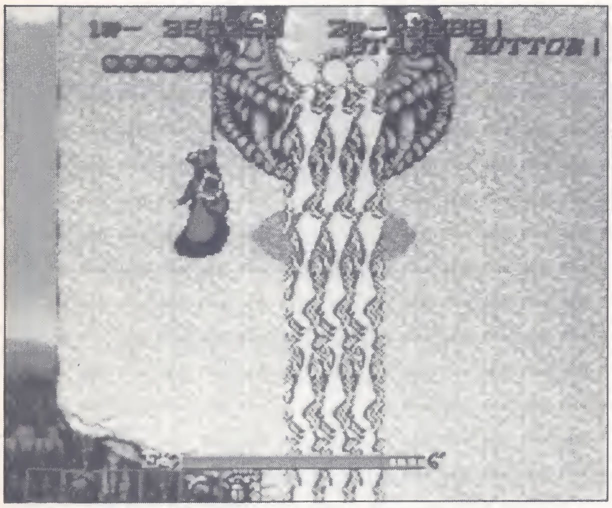
3面の最後は、空飛ぶ戦士が2人登場する。戻りながらヒット&アウェイだ。

シーン4 3面ボス

このボスは、中央の目玉からレーザーを、手から誘導目玉を出してきます。弱点は大きな目玉で、ダメージを与えるとレーザーが3本になります。

戦うときの一番のコツは、常にレーザーを下に撃たせることです。下からヒット&アウェイで、目玉を狙います。目を閉じて、次にレーザーが来るなと思ったら左右に少しずらしてよけます。レーザーを撃つときはボスの動きが止まるのでわかります。

ボスのまわりを回ってしまうのは悪いパターンです。こうなるとレーザーなどがよけづらくなります。



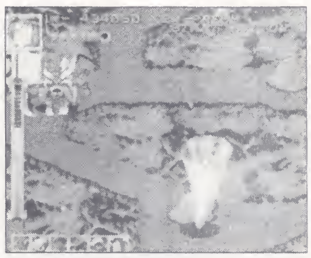
レーザーは常に真下に撃たせてかわす。その間は手を攻撃しよう。

STAGE 4 氷の洞窟

シーン1

4面は溶岩が渦巻く洞窟の中で、溶岩に当たるとダメージになります。また、泡がはじけて当たったり、炎に当たってもダメージになります。

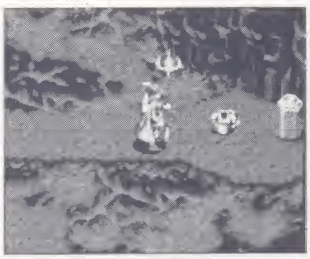
ここは、3面から温存しておいたマジックポイントを使い、竜巻の魔法で一気に走り抜けてしまうのがベストです。



竜巻の魔法を使い、扉まで突っ走る。スライムと重なっても平気。

竜巻はザコ敵からはダメージをくらいません。一定の場所から出る炎にさえ注意すれば大丈夫。

上のほうの分かれ道にある、宝石やアイテムはこの際必要ありません。下の最短ルートを突っ走ってください。これが最も楽なパターンです。



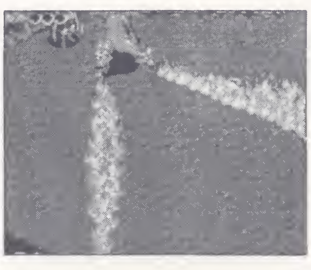
最短距離を通らず、上に行くと宝石とヨロイ、ペンダントがある。

シーン2 中ボス…ケルベロス

ケルベロスは、炎で攻撃してきます。動きはすべてパターンなので、覚えておけば大丈夫です。

注意しなければいけないのが、青い炎を吐いてくるときです。このときは、炎をいろいろな方向に吐いてくるので、炎の死角に入っていないといけません。炎を吐くときは、炎に包まれながら上から出現します。左右にブルブルふるえながら降りてくるのでわかるはずです。

青い炎を吐いてくるときは、写真のようにケルベロスのあとについて、ナナメ下に向かってひたすら撃ちこみます。この位置は青い炎の死角になっています。



青い炎のときは、この位置でバリバリ撃ちこむ。炎の死角になっている。

ケルベロスは1回めの青い炎のあと、次に出現したときも青い炎を同じように吐きます。同じパターンを使い、できるだけ体力を減らしましょう。

そのほかのときは、ただ走り去っていったり、赤い炎を直線的に吐くだけです。このときにはできるだけ多くダメージを与えるようにしてください。

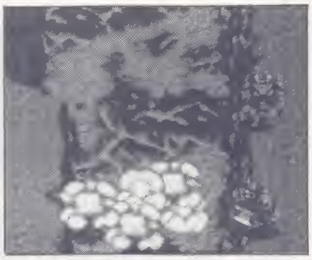
倒すのが遅れると、3回めの青い炎がきます。このときはケルベロスになぜかダメージを与えられないし、360度グルグル青い炎をまわすの

でとても強い。初めに画面の中央にケルベロスを誘導し、犬のあとについてぐるぐる回るしかありません。こうなる前にできるだけ倒すこと。

シーン3

スタート地点のザコを倒すとマジックポイントが満タンになります。ここで、雷雲の魔法を使うのがベストです。

このシーンは中央に深い谷があり、上へ大回りしないと進めないようになっています。しかし、雷雲は宙に浮いているので、谷をまっすぐ横切れるのです。


溶岩の谷の上でも、雷雲は落ちない。近道できるので有利。

雷雲になったら右へ谷を横切り、右端にある3つの宝箱をめざしてください。途中にジェネレーターやスライムがいますが、雷雲なら一撃で倒せます。


宝箱3つの中には、ライフ3つとガントレット、靴などがある。

落石に注意しながら衛兵2人とスケルトンを倒すと宝箱が3つあります。ここにはライフ3つと魔法の本、靴、ガントレットがあるのでぜひとも取りましょう。特に靴は、3面のシーン1で取ったものがちょうど時間切れになるころです。靴が残っていたら少し待ち、アイテムがなくなってから宝箱をあけること。

迷路をいったん戻って、さらに右に進んで行くと、通路は上に向かっています。ここには、下へ向かって火を吐く衛兵がいます。これは、左側の壁にはりついていると当たりません。


火をはく衛兵には注意。左の壁にはりつくと火に当たらない。

4面ボス ファイヤードラゴン

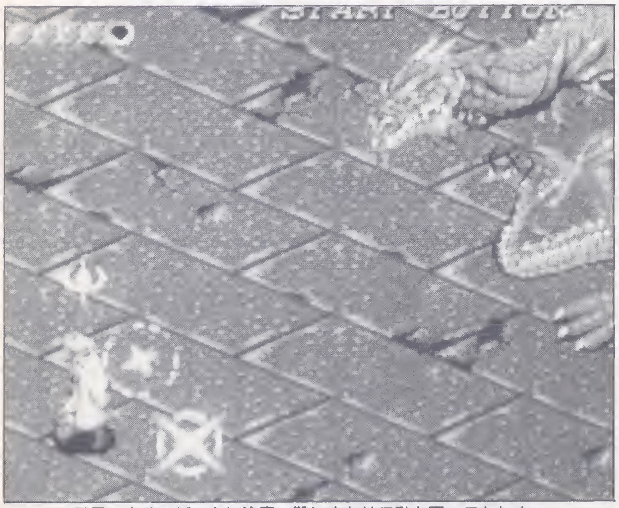
このボスは、口から強力な炎を吐いてきます。そのほかに、プレイヤーの足元に、4方向の弾を魔法で出現させます。

足元が光ったら、すぐその場所から大きく離れてよけましょう。1発もくらわないくらいの心構えが必要です（かわし重視）。

魔法はヨロイ、炎はペンダントでそれぞれ3発まで防げます。ヨロイは前のシーンでとれるので、多少楽なはず。

ドラゴンの弱点は頭なので、集中的に頭を狙いましょう。

このボスは、靴、ヨロイ、ペンダントがあればそれほど問題ないでしょう。靴を使ってひたすら逃げ回ってください。


足元に光るマジックに注意。靴にまかせて動き回ってかわす。

なんですか～

質問大作戦

～第37話　老人と犬小屋～

東京オリンピック開催記念キャラゲーム大特集
（本当）

コメンテイター：僕（一応C.LAN）　協力：人!人!人!（魂）

皆さんいかがお過ごしでしょうか、ってのはちょっと堅苦しいし、ハ～イ、みんな元気してた～、というのもいかにも軽薄でなれなれしい感じがするし……。書き出しって意外に難しいんだよなぁ。なんて言ってるうちに8行目に突入してしまった！ありゃ9行目。げ、10行目え～とこの調子で続けると1ページ終わるころには、殺され兼ねないので本題に入りましょう。

「アルゴスの戦死（わざと）」の「インドラの秘伝書」（100万点ボーナス）はゲーム進行に影響を友えますか。「天地を喰らう」の最終ボス董卓を倒すと**出てくる巻物みたいな物は何ですか。**と、1人で2つも問いを発する者は千葉県のたこさん。

答えは、与えない、巻物、となる。次いこ。というのはちょっとひどすぎますね。巻物についてちゃんと書くと、これを取るとエンディングのあとにスタッフロールがあるんですよ。1コインでかつ一定のスコアに達していないと出ませんです。

ビジランテの4面ボスの倒し方を教えて、と言うのは？君。実は葉書を紛失してしまったので名前がわからない。本っ当～に　ゴメンナサイ、スミマセン。こういう質問をした覚えのある方、ご一報くださっても多分何もありません。

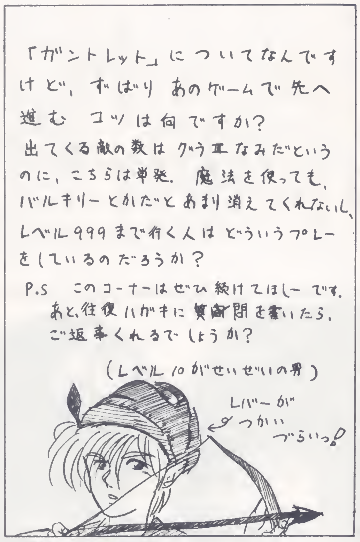
こいつの倒し方は…とその前に絶対すべきことがあります。それは、このゲームの存在を確認すること、クレジットを入れること、このボスまで来ることの3つです。倒し方は、上で爆弾を投げているときは垂直ジャンプキックで下に来たら奴の足払いを垂直ジャンプでよけ着地と同時に足払いで攻撃、の繰り返しで倒せます。このほかにもショットガンで撃つ、火炎放射器で焼くなどさまざまな方法が考えられますが実現は無理でしょう。

攻略ばっかりじゃねーか

ゲーメストにも色々とゲーム基板の値段などの広告がありますが、「ロムキット」というのも家庭用コントロールボックスで使用できますか。これは、鹿児島県の八ヶ代敏洋君の質問なんだけど……ガンうわあっ、な、何をする!! ドカッ、ひ～、や、やめろ、貴様は!!ボグ、うう……zzz。

まずROMキットというのは、あくまでROMだけなので、そのまま家庭用コンパネで使用はできない。そのROMキットに見合うシステム基板を手に入れて、そのROMキットをセットして、やっとゲームを基板として完成するのだ。オーケー？（あくあ）

……ハッ、う～ん、頭がガンガンする。な、何だったんだ今のは。とにかく、次へ行きましょう。



千葉県　森永宇牛君

次はガントレットか、え～とズバリ言いますと、コイン入れまくり!!ハッキリ言ってこれにつきる。え、1コインで？1コインなら10万円金貨1枚を全部両替してコイン入れまくり!!これしかないでしょう。…（長き沈黙）…お、怒らないでください。すいませ～ん。

という訳で「ガントレット」でレベル1千万（ウソ）出そう」の時間です。ガントレットには面の種類が全部で100くらいあるんだけど、それらを、この面は強引に押す、とか、この面はライフが20減るまで待って壁を全部出口にするとかとにかく全面完全パターン化してください（軽く言うけどそんなに甘くない）。

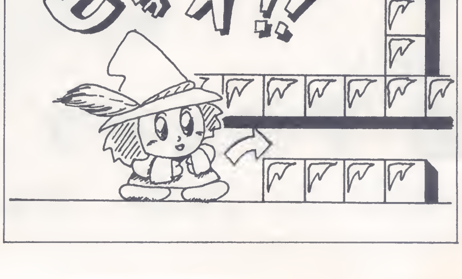
一応すべてのキャラでエンドレスプレイが可能だそうですがエルフかウィザードでやるべきでしょう。あとエキストラポーションはなるべく取るようにしてください（んなこたわかってるよ）。こんな大まかな説明しかできませんけど、とにかくやりこむしかないでしょう（何なんだこの攻略は）。

香川県の藤田友通君&茨城県の塚田剛君の質問は、ドンドコドンの裏面への行き方を教えて、というものです。

これは簡単です。基板を裏返せばいいのです。もちろんウソです。本当は、1面である場所をどんどこ殴ってるとカギが出るのでそれを取って隠れ面へ入ります。そこでも1回ある場所をどんどん殴って次の隠れ面へ……、そこでやるべきことをやると51面に行けます。そのヒントが実はエンディングに出るんですねぇ。まーがんばってください。

神奈川県の鈴木幸宏君いわく、**最近「レゲー」集めにこっているのですが、先日購入したフェアリーランドストーリーの95面がどうしてもクリアできません。あと、隠しメッセージで敵キャラが紹介されたと思うのですが、それも教えてください。**

ここは図の位置でおジャンプと同時にレバーを右にお入れになれば、1つ上の段にお入りになれます。これでもう永パ防止キャラに悩まされずに快適な日々をお過ごしになれるでしょう（この面を知らない人には訳がわからないと思うので簡単に説明すると、上のほうに敵がいるんですが、普通の方法じゃ上のほうへ行けません。したがって下でウロウロしてるうちに永パ防止キャラにやられてしまうのです。けど今書いた方法で狭い溝に入れればそこから上へ行けるというワケなのだよ）。隠し云々のほうは、確かエンディングでボタンを押しっぱなしにしていればいいと思う、とぜんじさんが申しております（確実性の少ないものに限って、あからさまに情報提供者の名を出す……コソクヒキョウバカと呼んでくださって結構です）。





千葉県　甘味屋3お子さん

増ページ希望!!

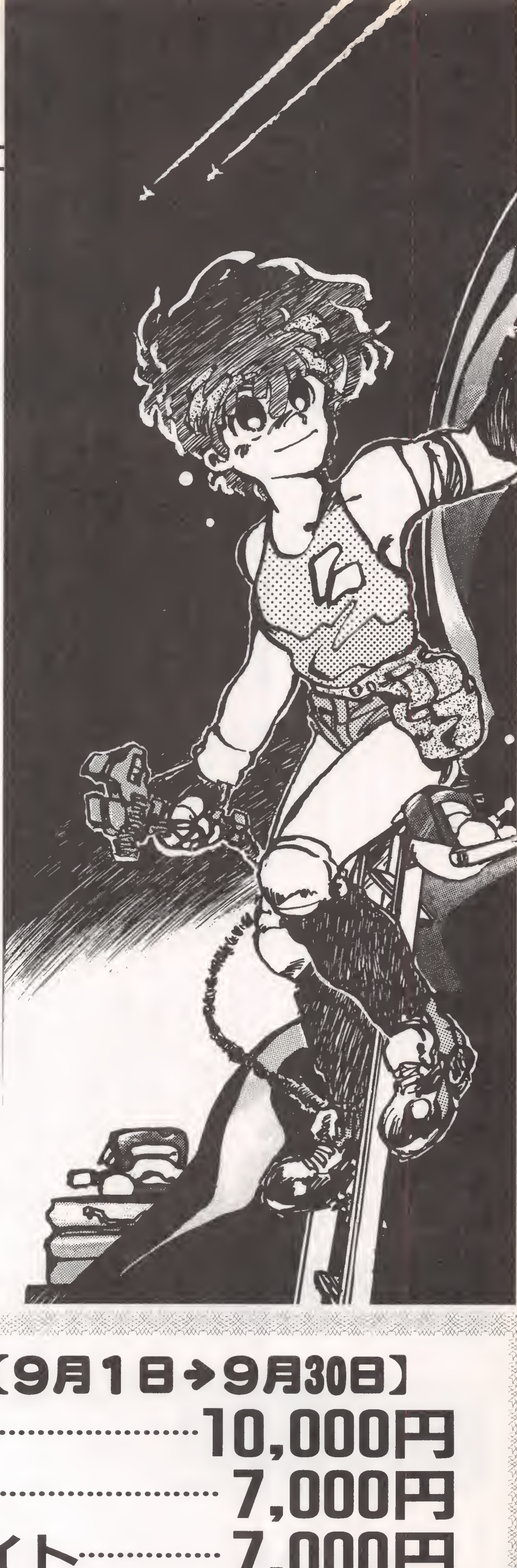
こんなノリでできましたけどどうでしたか？こういうのは大っきれーだい、と思われた方々、ご安心ください。次回はいったん普通に戻しますので。今回ボロクソメタクソムチャクチャ面白くなかったコーナーに書かれてたら、次回以降ノリをアラビックヤマトに変えます。それと、質問のストックがもうほとんどないので、皆さんの血気溢れる質問をお待ちしてます。

満足できない君に

高度急上昇

　家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ充分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
　より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE





LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品【9月1日→9月30日】

ドカベン	10,000円
麻雀大霊界	7,000円
スラップファイト	7,000円

株式会社 **ロータスプレス** TEL(03)760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8　恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

人命救助リアルシミュレーション

©タイトー

エア・インフェルノ

YOU. A

これでクリアは目前！オールパーフェクトも夢じゃない！



基本テクニック
ここをおさえよう

エア・インフェルノはヘリを操縦するシミュレーションです。ニュータイプのゲームなので、やり始めは思い通りに動かなくて戸惑うことも多いと思います。そこで、初心者の人でもクリアできるように、また上はオールパーフェクトが狙えるように、方針を定めて一気に攻略したいと思います。

◎慣性に慣れる

操作感覚に慣れるという点では、この慣性を克服することが最も大きな課題です。

慣性に関する失敗というと、例えば高速で前進しているとき、静止しようと思って操縦桿を離したけれど、急に止まれず行き過ぎてしまった、などがあります。操縦桿を離してもヘリは余速でしばらく進むわけで、できるだけ早く止まりたいと思ったら、逆に操縦桿を引いてやらなければなりません。操作を加えた方向に「動く」のではなく、「加速する」というのが正しい考え方です。

◎進路調整はペダルでする

飛行中に風などの影響で進路がずれた場合は、左右のペダルで矯正するのが基本です。操縦桿の左右はヘリの真横への水平移動に使いますが、機体が傾くため制御が難しくなります。慣れないうちは操縦桿を左右に倒す移動は使わず、ペダルによる進路調整を心掛けてください。

◎消火作業について

消火作業で最も重要なのは、空中で静止した状態（ホバリング）にして消火ボタンを押す、ということです。前後左右に行ったり来たりしながらの消火では時間がかかるし、減点されることもあります。

手順としては、火災現場が近づいたらまず高さを調節します（ステージによって異なる）。そして次に方向を合わせたら、20~30KT（ノット）のスピードでゆっくりと現場に接近します。消火液が届く距離になったらさらにスピードを落とし、ホバリングの状態にします。

ここでのスピードの調節は、操縦桿を前後にコツンコツンと倒すようにして行います。

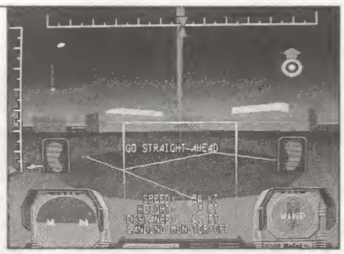
消火中はスピードが0近くに固定されているか、また、消火液が火に届いているかに注意してください。

◎着陸について

着陸のしかたにも何通りかあり、人それぞれです。スタートボタンで切り換えできるランディングモニターを使い、真上から垂直に降りるのも一つの手ですが、私は別の方法を勧めたい。

私が推すのは、あらかじめ着陸地点のスレスレ3~4FT（フィート）の高度にヘリを合わせておき、ゆっくり前進しながらここぞというときにスロットルを下げて着陸する、というものです。着陸地点の高度はステージによって異なるので、覚えておく必要があります。

高さを合わせておけば、今だと思ったときに速やかに着陸できるでしょう。要は中心から10FT以内の場所に降りればよいわけで（20FT以内でも着陸にはなるが減点される）、距離（DISTANCE）に注意しながら中心に向かって低速で進み、10FT以内に入ったらスロットルを一気に下げる、これでOKです。



まず高度をギリギリに下げ、低速で前進する。

また、横風を受けながらの着陸は避けたほうが無難です。この場合、逆らわず風下に流されてから、向かい風の中を正面から接近するようにしてください。

エア・インフェルノには基礎編、救助編の2つが用意されていますが、ここではメインとなる救助編をとりあげて攻略していこうと思います。

基礎編がクリアできないから救助編はやっていないという人、救助編からプレイしてみてください。救助編といっても1面はそれほど難しくないし、かえって基礎編の2面のほうが時間設定の上では厳しいはずです。恐れずにチャレンジしてください。

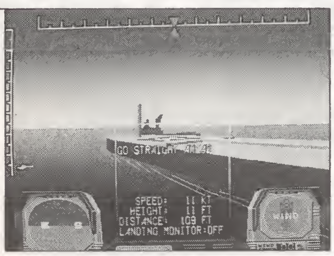
救助編攻略は各ステージごとにわけ、減点されにくい攻め方、オールパーフェクトを狙うクリア法を基本に進めていきます。

ステージ1

タンカー上の火災を消し、甲板に着陸します。

スタートしたら垂直に上昇し、まず高度を固定してから（25FT前後）まっすぐ進んでください。火災現場に近づいたら、距離100FTほどのところから消火します。必ずスピードを見て0KTに近い値をキープすること。微調整は操縦桿を前後に軽くたたくようにして行います。

消火が終わったらすぐに左旋回して着陸地点のほうを向き、方位マーカーを合わせます。このとき、あまり長く方位マーカーがズレていると、減点の対象となるので注意。



1面は高さ10~11FT。

方向を合わせたら次に高度を調整します。着陸地点のタンカーの看板の高さが7FTですから、スロットルをゆっくり小刻みにたたくように下げて、10~11FTに固定します。あとは基本に忠実に、操縦桿をたたくようにして30KT以下の低速で接近し、着陸地点の中心から距離が10FT以内に入ったら降下します。

ステージ2

高層ビルの火災を消し、屋上に着陸します。

スタート後、前進せずにまず高度を上げます。210FTくらいでよいでしょう。それから前進します。

火災現場に到着したら消火を始めますが、実はこのステージの消火中は、救助編の全面パーフェクトを狙う上での最大の難所です。すなわち、非常に減点されやすい。普通の方法で消火していては、消火液がしっかり火災現場にかかっているにもかかわらず、「左（右）旋回せよ」という指示が出て、たいてい減点されてしまいます（減点されたときは「ピー」という音がするので確認できる）。では、どうすればよいか。

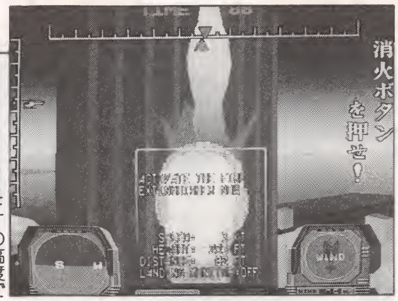
結論からいうと、通常消火する高度より低い位置から消火する、ということです。

なぜこうすれば減点されないのでしょう。

画面右に出る指示（「右旋回せよ」など）には優先順位がつけられており、「高度を上げよ」と「右（左）旋回せよ」が同時に指示として出されるべき状態のときは、「高度を上げよ」を優先して出すようになっています。

また、「高度を上げよ」の指示は、続けて出されても減点されないのに対し、「右（左）旋回せよ」は非常に厳しい減点チェックの対象となっています。

すなわち、「右（左）旋回せよ」を出させないために、高さを下げて故意に「高度を上げよ」を出させようというわけです。具体的には200~205FTくらいの高さに固定しておけばよいでしょう。

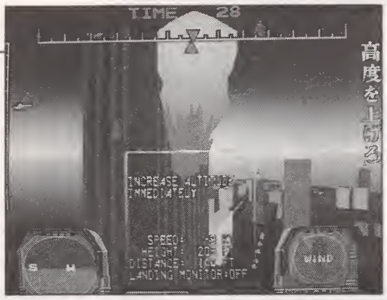


200~205FTの高度で消火すれば減点されない。

さて、高さを固定したら、次は消火液がかかるまで接近しなければなりません。100FT以下の距離になるまで近づくため、スピードが出過ぎていると、今度は「危険だ」の指示が出る可能性もあります。消火液が届くところまで、慎重に接近してください。

横風を受けて火災現場の正面から流された場合は、操縦桿を横に倒して位置を補正します。ここではペダルの操作よりこちらのほうが有効です。

消火が完了したら、高度を上げて着陸態勢を整えます。ここでは高度282~283FTが適当です。あとは1面とほぼ同様ですが、今度は風があるので慎重に。風上または風下にまわってからでもよいでしょう。黄色の建造物には近づき過ぎないように。



風でビルの正面から横に流されたら、操縦桿横で補正する。

ステージ3

火山島の噴火で取り残された住民を救助するため、ヘリポートに向かい、着陸します。

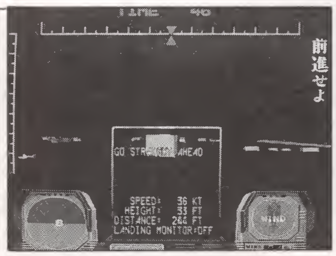
スタート後、垂直に上昇し、高度50FTくらいになってから前進を始めます。以後250FT以上に上昇するまでは、スロットルを上げたまま前進してください。

山の峠の最も低いところは高度にして200FTほどですが、そこからズレると急に斜面が高くなっているので、ヘリの高度には余裕を持っておいたほうがよいでしょう。

峠を越えるまでは強風のため、ヘリが流されがちです。これには操縦桿を前に倒したまま左右に入れて対抗してください。ペダルで方向を変えて風に向かうより、こちらのほうが火山弾に当たりにくい傾向があります。火山弾はほぼランダムに飛んで来るため、回避のしようがありません。ただ、ヘリポート付近に到着するまでは、最短ラインから大きくそれないで飛行すると、比較的直撃を受けにくいようです。

峠を越えたら徐々に高度を下げつつ前進してください。

このステージは全ゲーム中、最も着陸が難しい。ヘリポートが高い位置にありセーフティーゾーンが狭く、加えて強風の中の着陸となるからです。



3面は32~33FTに固定。できれば横風は避けたほうがよい。

まず、高さは32~33FTに固定しておくこと。それからできるだけ横風を受けない角度から接近すること。風が強かったり、風向きが変わったりして着陸しにくいと感じたら、ホバリングあるいはヘリポートの周りを旋回しながら、チャンスをじっと待ちましょう。そのかわり、今だと思ったら、多少強引でも一気に着陸したほうがよいと思います。

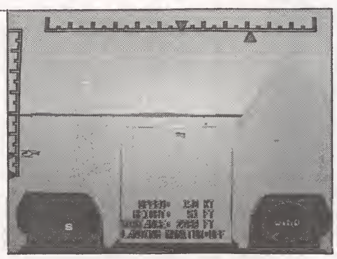
ステージ4

行方不明の考古学者を捜し出し、救助します。

このステージでは、スタート後まもなく無線が故障するため、方位マーカーが使えなくなります。画面下の距離表示と自分の眼を頼りに、考古学者を発見しなければなりません。とはいっても毎回位置は同じなので、コツをつかめば決して難しいステージではないでしょう。

まず、スタートしたら高度50FT程度に上げ前進します。実はスタート時にヘリの向いている方向が、ほぼ考古学者のいる方向です。このまま風や砂嵐の影響を受けずに前進できれば、理論上はクリアとなるはずです（実際は無理）。

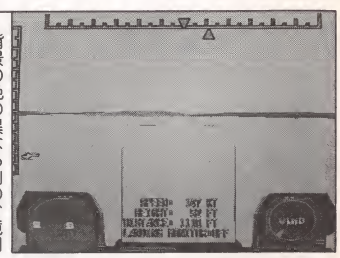
さて、まっすぐ進むとピラミッドがありますが、このやや左を抜けて進みます。



ピラミッドの左を抜けて前進。

ピラミッドを抜けた後の目標は、前方遠くに見える背景山が、目安になります。

視界やや右よりに、色の濃い（茶色の）山があり、その左には色の薄い（黄土色の）山がつながって見えるはずです。この色の異なる2つの山の、境目を目指して前進すれば、ほぼ間違いなく考古学者を発見できるでしょう。これは覚えておいてソンはないと思います。おおよそ、ピラミッドの横を抜けてから、やや右に旋回する方向となります。

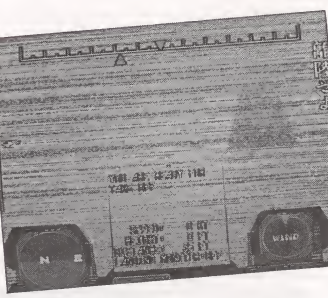


背景の色の異なる山の、境目を目指して飛ぶ。

砂嵐に巻き込まれて画面が見にくい状態でなければ、距離1300FTほどで考古学者の小さな影が、視界にとらえられるはずです。これ以内に近づいても発見できないときは、方向が違うと考えて、その場で旋回して考古学者を捜してみてください。

さて、現場付近上空に到着したとして、やっかいなのは砂嵐。砂嵐に巻かれると思うようにヘリが制御できません。

そこで、考古学者が近くなったら、砂嵐を避けて前進、巻き込まれそうになったら緊急着陸、嵐の中では地上で静止して待ち、過ぎ去ったら発進、これを繰り返して少しずつ接近します。ただし、距離20FT以内のところに着陸すると、それが緊急着陸のつもりであっても、自動的に任務完了と見なされ、減点されることがあります。注意が必要。



考古学者を目前に緊急着陸。砂嵐が過ぎたら発進。鬼のいぬ間に…。

全4面をすべて100点でクリアすると、オールパーフェクトボーナスとして599点が加算されます。



オールパーフェクト。このあと心休まるエンディングへと続く。

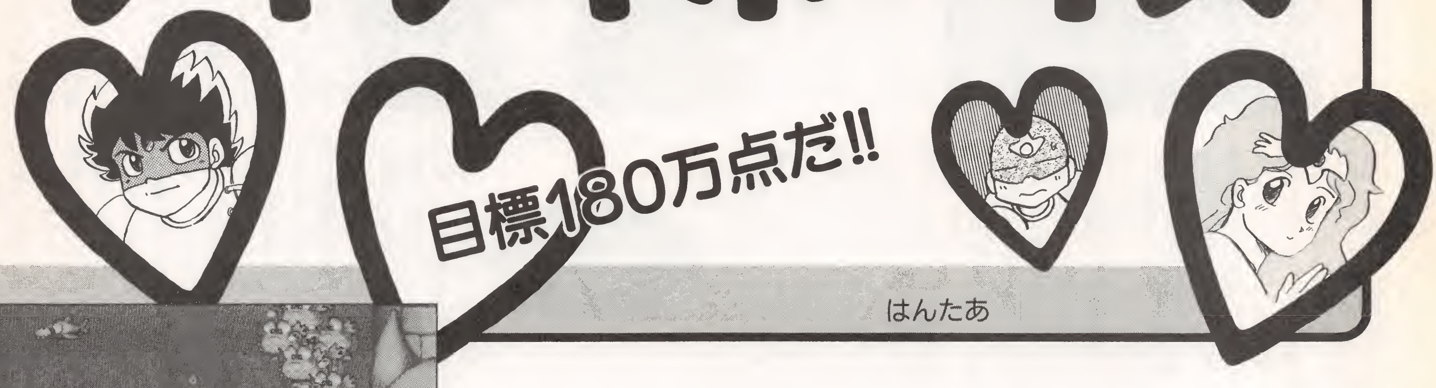
エア・インフェルノは筐体モノの割にはとっつきやすく、比較的プレイ時間も長く楽しめます。出回り方にも問題がありますが、近くのゲームセンターに入荷したら1度は試してみてください。

また、既にハマッている人は、クリアはもちろん、オールパーフェクトを目指して取り組んでほしいと思います。

ちなみに、ビルのすきま通り抜け大会!とか、火山を回り込んでクリア大会!なんて遊び方もあります。こちらも興味があったらどうぞ。

クリアへのアドバイス特集号

チキチキボーイズ



はんたあ

カプコンのチキチキボーイズは、難易度がひかえめで、お手ごろサイズといえよう。

その分、完璧な攻略法というものがなくて、運が悪いと敵の攻撃が避けられなくなり、ダメージを多く受け、ゲームオーバーになってしまう。

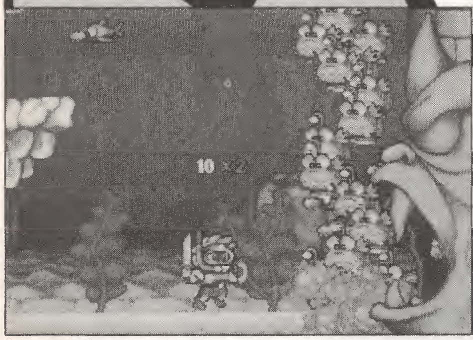
今回は、攻略という感じじゃなく、ワンポイントアドバイス的に読んでもらえればと思っている。

課題は、

1.最後の鍵を取って、2つめのドラゴンブルーアイズを手に入れる。
2.点数のかせぎ方。

モンスターキャッスル・インベンション

いきなり水中からスタート。まずは、画面左の石像を壊さないと進めない。石像の鼻が弱点だ。砂地から出てくる敵と石像の口から出現する敵に注意して、鼻を攻撃する。



ここで、小銭をかせぐことができる。

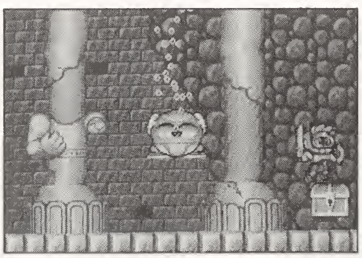
石像の壊れた口を通って、右に進む。そこで出現する敵を何匹かやっつけると、床がくずれて、下にスクロールする。このとき、画面外に行こうとするとダメージを受けるぞ。

床が見えてスクロールが止まったら、すぐに宝箱を開けよう。剣が入っているので、パワーアップして、エビせんと戦うのだ。パシパシエビせん（青色）も出現するので要注意だ。

エビせんをやっつけると、またまた床がくずれて、下方向にスクロールする。

スクロールが止まったら、中ボスの（バボちゃん）が登場。

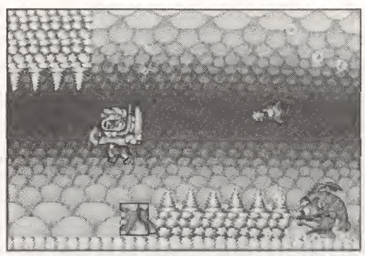
こいつは、大きくなったり、小さくなったりして、画面内を飛びまわり、壁でバウンドする。主な攻撃方法は、体当たり。ひたすら剣で攻撃するしか方法はない。変則バウンドに注意して、攻撃をするのだ。（バボちゃん）をやっつけたら、右側に進むことができる。



宝箱の中身は、体力回復。必ず取るのだ。

上下から出現するイカに注意して進もう。

女の子が『ここから先は…』という所まで来たら、そこから先は、超危険地帯だ。針の付いた天井、床がせり上ってくるぞ。真ん中を通れば比較的安全。緑色の宝箱がある位置より少し右に進むと、上方から宝箱が出現する。この宝箱の中身は、ブーツ。必ず取ろう。



ブーツは、忘れてはならないアイテム。

ブーツを取ったら、画面右のほうに急いで移動。途中にいる敵は無視する。

そのまま右に行くと、水の排水口から外に出られる。体力回復を取って、ボスと対決だ。

ここのボスは、スコーピー。攻撃方法は、口から炎を出す、口から粘液を出す、突進する、ジャンプで体当たりする。

口から出す炎は、出す前に、口で炎をためるので、よく見て、炎を出すとわかったら、ジャンプで避ける。

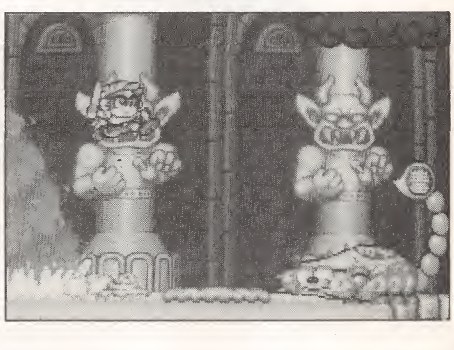
口から出す粘液は、押しもどされるだけなので、特に避ける必要はないだろう。

尻尾から出す粘液を受けるとジャンプができなくなるので、絶対に避けるように。

突進するときは足をじたばたさせる、ジャンプする前は目を閉じるぞ。

こいつの倒し方は、無理に攻撃しに行かなくても、近づいてきたときに攻撃すればいい。

あせらずに、ゆっくりと。



火は、ジャンプして避ける。

モンスターキャッスル・ダンジョン

ここは、火を出す顔（柱にくっついているやつ）に気をつけて、慎重に進もう。1段上の段に登る場合は大ジャンプを使うのだ。槍にも注意。

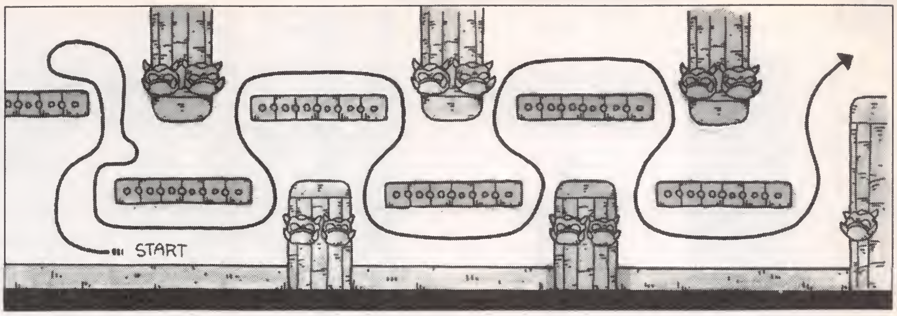
骨がころがっている部屋に来たら、中ボスと対決。

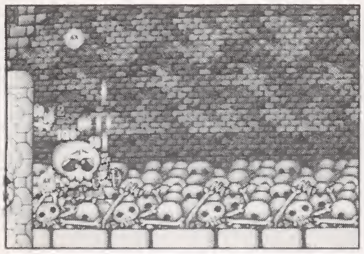
対決する前に宝箱が出るが、この中のアイテムは、取らないで戦う。

ボスはガイパンツ戦士。こいつはジャンプを繰り返して攻撃してくる。マメママン親分と同じようにして、ジャンプした下をくぐって攻撃すれば、大丈夫。

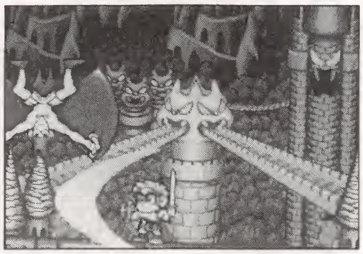
色が変わってきて、もうすぐやっつけることができるくらいにダメージを与えたら、宝箱の中身のアイテムを取って、分身する。ガイパンツ戦士をやっつけたら、しゃれこ

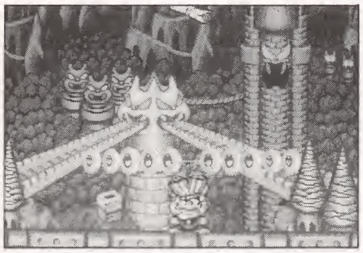
うべを頭にかぶる。すると、普通より多くコインをかせげるぞ。




分身の出すコインは、100。普通の10倍だ。

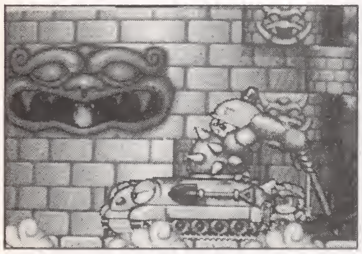
中ボスをやっつけたら、右に進む。柱の顔が出す火に注意して、顔を壊す。
　右に進み、階段になっている所は、敵に注意して進む。階段を登る場合は、小ジャンプで登らないと、天井の針に当たってしまうぞ。
　背景が変わって、広い部屋に来たら、ボスの登場。
　ボスのキュラキュラは、天井に逆さまにぶらさがって、放物線を描いて急降下体当たりをする。こいつは隅に追いつめ、降りて来た所を攻撃する。気長にダメージを与えよう。魔法を使うと、床に降りて、体当たりをするので使わないほうがいいぞ。

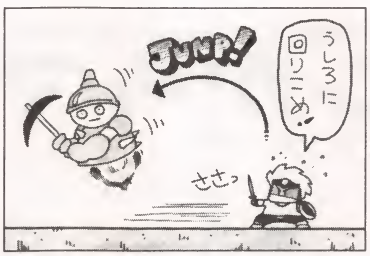

魔法を使うと、とんでもない目にあう。


パンツをかぶると、コインが取れない。

モンスターキャッスル・キャッスルスカイ

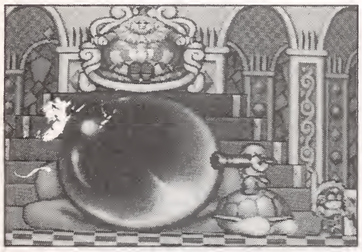
ここはダック帽子をかぶって、上方に登る。左側には、黄金コウモリを出す石像の顔がある。それらは、必ず壊すのだ。下から2つ目の石像を壊すと、シールドが取れる。
　1番上に来たら、中ボスのスコーピーアイアンが登場する。このスコーピーも、前のとほとんど同じ方法で、やっつけることができる。
　スコーピーをやっつけたら、チビキュラの抱きつき攻撃に注意して進む。抱きつかれたら、レバーをガチャガチャして、振りほどけ。
　分身を途中で取ったら、右へひたすらダッシュ。ブーツだけは取り忘れないよーに。
　この面のボスは、ドカタンク。多分、このゲームで最強のキャラクター?
　まず、ドカタンクの乗っている土台に攻撃だ。
　左側で敵が近づいてくるのを待とう。敵がタイヤを投げてくるか、かなり近づいたら、魔法を使って無敵のうちに、敵の後ろに回り込む。
　後ろに回り込んだら、土台にぶつからないように攻撃する。これで、たぶん土台は壊せるだろう。
　土台を壊すと、上半身でつるはしを振って突進してくる。突進の方法は、2種類。1回振りか連続振りである。
　こいつは、色が緑色の時(怒っていない時)にしかダメージを与えることができない。ジャンプした下をくぐって、着地した所を攻撃しよう。

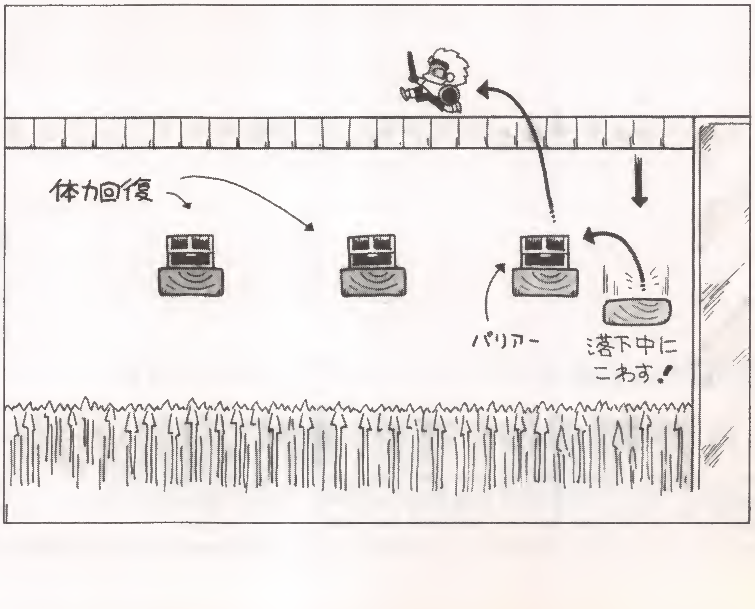

土台を壊せば、簡単になるよ。



モンスターキャッスル・ハイエストフロアー

このゲームも、いよいよ大詰め。
　今度も上方に進むのだが、ダック帽子がないので、上にジャンプして進むことになる。
　乗る床もトラップありで、かなり危ないぞ。ここは立ち止まらずに、上に上に登っていったほうがいい。大ジャンプを使うよーに。
　1番上に到着したら、背景が変わる。どんどん右に進もう。途中にある宝箱は、左がシールドで、のこりは体力回復。取るのならば、シールドを先に取ろう。しかしここは、とても危険である。
　宿敵、大魔王ロエピーの登場(何だか、ふざけている)。まずは、ザコと戦う。こいつの攻撃は、単調なので深追いせずに、近づいてきたら攻撃すればいい。
　ザコをやっつけると、ロエピーが攻撃をする。ロエピーは、ダメージを受けると、瞬間移動する。自分の不利な位置に移動されたら、画面をスクロールさせて、ロエピーを画面外に消すと、別の位置に移動する。気長にダメージを与えれば、案外楽にやっつけることができるぞ。
　大ジャンプして、ロエピーの座っていた所で剣を振ると、最後の鍵が出てくるので、取り忘れないこと(ロエピーをやっつけたあとでも取れる)。


この人、目がまわらないのかなー。





ラウンド★5

脱出、そして楽園へ…

ロエピーをやっつけたら、王城から脱出だ。上から降ってくるザコに注意して降りるのだ。画面下の足場のない所に降りると、ダメージを受ける。あせらずに降りるのだ。

下から降りると、雲がやって来て、メーウスの船まで乗っけてくれる。メーウスの船に乗ったら、コインが流れて来るので、できるだけたくさん取ろう。

自分たちの町の上まで来たら船から降りて、故郷へ。ハッピーエンドと思いきや、降りている途中に何かがいる。

地上に着いたら、またもやロエピーの登場。

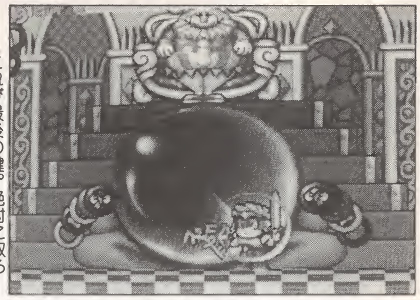
ここは、ロエピーの乗っているピエロ顔を攻撃だ。危なくなったら魔法を使えば、ここまで来た君なら絶対に勝てるぞ。

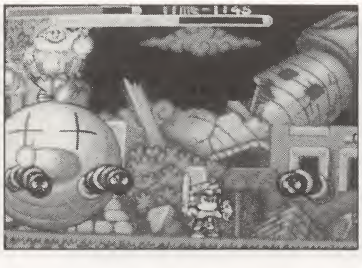
ロエピーをやっつけたら、先に宝箱を開けるのだ。最後の鍵を持っていれば、2つめのドラゴンブルーアイズを手に入れることができるはず。

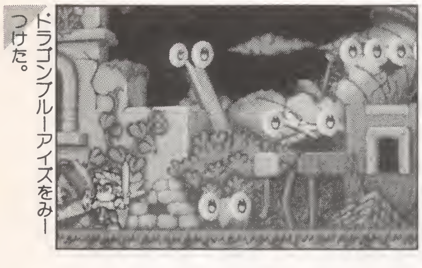
これで、本当にハッピーエンド。



2つめのドラゴンブルーアイズはどこだ。


これが最後の鍵。絶対に取るよーに。


ここまで来ることができれば、あと少し。


ドラゴンブルーアイズをみーつけた。



点数について

普通にやれば、スコアが90万点ぐらいしか出ない。どうして200万点も出るのだろうと不思議に思っている人も少なくないだろう。

実は、秘密の点数稼ぎがあるのだ。デモを注意深く見ていればわかることだが、緑色の宝箱（バッタ、カエルの入っている箱）を開ける前に、魔法を当てる。それから開けると、なんとバッタやカエルが金色になっているでは…。

これらをやっつけると、1匹につき5000点入る。

すべての緑箱でやれば、180万点ぐらい出る。

シールドを取った場合、魔法が使えなくなるので、稼ぐ場合はシールドを取ることができないぞ。



夏は花火のようにパッと咲かせようセール！

あ	アルカノイド(P付)	タテ	タイトー	¥ 5,000
	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥15,000
	アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥23,000
	A S O	タテ	SNK	¥ 9,000
	R-TYPE(ROM)	ヨコ	アイレム	¥ 6,000
	R-TYPE・II	ヨコ	アイレム	¥45,000
	悪魔城ドラキュラ	ヨコ	コナミ	¥28,000
	アームドF	タテ	日物	¥15,000
い	1942	タテ	カプコン	¥ 8,000
	1943	タテ	カプコン	¥12,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥40,000
	イメージファイト(ROM)	タテ	アイレム	¥ 9,000
	1943(ROM)	タテ	カプコン	¥ 6,000
	1943改	タテ	カプコン	¥15,000
え	エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥ 8,000
	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
	エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥ 9,500
	エクスターミネーション	タテ	タイトー	¥16,000
	F－1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥13,000
	S. R. D	タテ	DECO	¥ 9,500
	エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
	SAR(P付)	タテ	SNK	¥35,000
	M I A	ヨコ	コナミ	¥38,000
	エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥ 7,000
	メマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥40,000
	MIA(ROM)	ヨコ	コナミ	¥ 8,000
お	オメガファイター	タテ	UPL	¥15,000
か	カロリークンVSモグラニアン	タテ	セガ	¥ 6,000
	カントリークラブ(P無)	タテ	SNK	¥ 5,000
	ガルディア	タテ	セガ	¥ 5,000
	火激	タテ	タイトー	¥12,000
	カブキ・Z	ヨコ	タイトー	¥15,000
き	キングオブボクサー	タテ	W・P	¥ 3,000
	ギャリバン	タテ	日物	¥ 6,000
	ギャプラス	タテ	ナムコ	¥ 9,500
	究極タイガー	タテ	タイトー	¥21,000
	銀河任侠伝	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
	奇々怪界	タテ	タイトー	¥ 5,000
く	クロスシューター	タテ	タイトー	¥ 9,500
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥25,000
	クォース	ヨコ	コナミ	¥20,000
	グラディウス3	ヨコ	コナミ	¥60,000
	くにお君	ヨコ	テクノス	¥ 6,000
け	源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥25,000
	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥ 9,500
さ	サーカスチャーリー	タテ	コナミ	¥ 3,000
	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥ 8,000
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥40,000
	サンダークロス	ヨコ	コナミ	¥35,000
	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥ 9,500
	サラマンダ	ヨコ	コナミ	¥25,000
し	ジャンボウII(P無)	タテ	SNK	¥ 8,000
	ショットライダー	ヨコ	シグマ	¥ 5,000
	ジャグラー	タテ	コナミ	¥ 5,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥ 5,000

	上海	ヨコ	サン電子	¥ 9,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥19,000
	新入社員とおる君	タテ	コナミ	¥ 3,000
	実力プロ野球(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
	ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥15,000
す	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥ 3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥ 5,000
	スペースポジション	タテ	セガ	¥ 6,000
	スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥ 3,000
	スラップファイト	タテ	タイトー	¥ 8,000
	スターフォース	タテ	テクモ	¥ 9,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 8,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥30,000
	ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥38,000
	スペランカー	ヨコ	アイレム	¥ 6,000
せ	青春スキャンダル	ヨコ	セガ	¥ 5,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥45,000
そ	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥ 5,000
	ソロモンの鍵	ヨコ	テクモ	¥ 9,000
た	タイムパイロット	タテ	コナミ	¥ 3,000
	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥ 5,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,500
	XXミッション	タテ	UPL	¥12,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥28,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥ 9,500
	ダンガー	タテ	日物	¥ 9,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥18,000
ち	C・ベースボール	ヨコ	アルファ	¥ 3,000
	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
	チョップリフター	ヨコ	セガ	¥ 6,000
て	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥ 8,000
	天聖龍(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
	10ヤードファイト	ヨコ	アイレム	¥ 3,000
	天聖龍	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	ディグダグ	タテ	ナムコ	¥ 6,000
と	トップローラー	?	ジャレコ	¥ 5,000
	トライアウト	ヨコ	DECO	¥ 5,000
	どきどきペンギンランド	ヨコ	セガ	¥ 5,000
	D.R.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥ 9,500
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥ 9,500
	ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
	TONMA	ヨコ	アイレム	¥40,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥16,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥40,000
	ドラゴンバスター	ヨコ	ナムコ	¥12,000
	TONMA(ROM)	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
に	忍者君	ヨコ	UPL	¥ 3,000
	忍者君 II	ヨコ	UPL	¥ 9,000
	忍者プリンセス	ヨコ	セガ	¥ 6,000
	忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥48,000
は	バトルクルーザー	?	シグマ	¥ 5,000
	パチフィーバー	タテ	三機	¥ 3,000
	バトルレーン5	タテ	タイトー	¥ 5,000

	バルガス	タテ	カプコン	¥ 6,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥ 8,000
	バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥ 5,000
	バブルホブル	ヨコ	タイトー	¥25,000
	パズニック	ヨコ	タイトー	¥22,000
	パドルマニア	タテ	SNK	¥ 9,000
	バーニングフォース	ヨコ	ナムコ	¥96,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
	破兆	ヨコ	ジャレコ	¥38,000
	ハイパースペシャル	ヨコ	コナミ	¥ 9,500
ひ	ビッグプロレス	タテ	テクノス	¥ 3,000
	ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥10,000
	飛龍の拳	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
ふ	プータン	タテ	コナミ	¥ 3,000
	フィールドコンバット	タテ	ジャレコ	¥ 5,000
	フリーキック(P無)	タテ	セガ	¥ 3,000
	ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
	ファイナライザー	タテ	コナミ	¥ 6,000
	フリップル	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥33,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥33,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥15,000
へ	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥14,000
ほ	ボンジャック	タテ	テクモ	¥ 5,000
	ホットスマッシュ(P付)	タテ	タイトー	¥ 9,500
ま	マッドギア	タテ	カプコン	¥15,000
	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥13,000
み	MR. LO	タテ	U・V	¥ 5,000
	MR. 五衛門	ヨコ	コナミ	¥ 6,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
	メルヘンメイズ(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
も	モンスターランド	ヨコ	セガ	¥ 9,500
	モンスターレアⒷ	ヨコ	セガ	¥30,000
	モンスターレアⒷROM	ヨコ	セガ	¥ 9,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
よ	妖魔忍法帖	タテ	日物	¥ 8,000
	4－Dウォリアーズ	ヨコ	セガ	¥ 8,000
	妖獣伝	タテ	アイレム	¥ 5,000
ら	ラストミッション	タテ	DECO	¥ 9,500
	ラピオレプス	ヨコ	V・S	¥23,000
	ライフフォース	ヨコ	コナミ	¥25,000
り	リバレーション	タテ	DECO	¥ 3,000
	リベンジオヴドウ(P付)	タテ	タイトー	¥ 9,500
れ	レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥23,000
ろ	ロードファイター	タテ	コナミ	¥ 5,000
	ロボレス2001	ヨコ	セガ	¥ 7,000
	ロボコップ	ヨコ	DECO	¥30,000
	ロードランナーI～IV	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
わ	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥ 9,500
	ワンダーボーイ	ヨコ	セガ	¥ 6,000
	ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000
	ワースタ88→89	ヨコ	ナムコ	¥ 6,000
	ワンダープラネット(ROM)	タテ	DECO	¥ 6,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥ 2,000

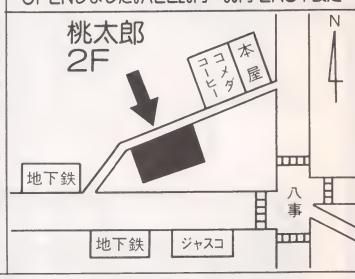


消費税入りません

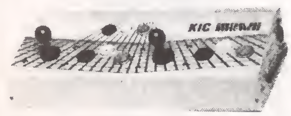
麻雀狂時代	ヨコ	ナンリツ	¥ 3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥ 5,000
麻雀シスターズ	ヨコ	東亜	¥ 5,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥ 5,000
大人の麻雀	ヨコ	アップル	¥ 7,000
鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 9,000
フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
放浪記(青春)	ヨコ	H・D	¥ 5,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥28,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥30,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥ 6,000
華の舞	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 9,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥12,000
大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 8,000
カメラ小僧	ヨコ	三木	¥ 9,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥15,000
S・リアルPIII	ヨコ	セタ	¥ 9,000
ロイヤルナイト	ヨコ	日物	¥ 3,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥ 3,000
クリスタルギャル2	ヨコ	日物	¥ 5,000
ハウスマヌカン(P無)	ヨコ	日物	¥ 5,000
スウィートギャル	ヨコ	日物	¥ 5,000
制覇	ヨコ	日物	¥ 5,000
家元	ヨコ	日物	¥ 5,000
美女っ子夢物語	ヨコ	日物	¥ 5,000
麻雀殺人事件	タテ	日物	¥ 9,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥ 9,500
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥13,000

麻雀パネル(新)	¥ 7,000
中間ハーネス1本	¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!



―― 90型モデル ――
キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000

来店の方に一言！突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★ 受付時間 ★
平日 AM9:00～PM11:00
日祭 PM1:00～PM10:00 (電話注文のみ)

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋　◎春日井は出川のゲームセンターリサ

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!!



家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!

名人・達人も集まるショールームへGO!



■価格(KIC-045DX完成品)
- Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·￥34,000
- ⒷRGB21ピン対応·····￥28,000
- ⒸⒶ,Ⓑ両方対応·········￥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル

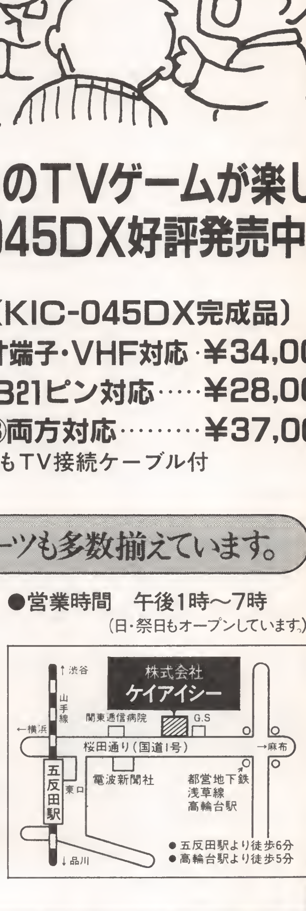
1. ①オートトリガー機能
2. ②ステレオ機能
3. ③カラー調整機能
4. ④電源セルフチェック機能

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

●営業時間　午後1時～7時
(日・祭日もオープンしています。)

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー
GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店
- 中部地区 宇宙堂 052-916-1407
- 関西地区 テクナート 06-643-7641
- 九州地区 パワードサービス 092-572-4110




50号記念!
大特集! 見なきゃソン
大感謝セール!!
●読者さまありがとうページだっ!
◆皆勤賞だぜゲーメストアイランド
◆ハガーの娘登場! ファイナルファイト2P大攻略、大インタビュー、キャラ原画大集合!
◆ゲーメスト50号表紙でドン
◆死ぬ気で集めた50号記念大大プレゼント
◆よくわかるゲーメスト50号、よみがえる名(?)コーナー傑作選
◆プレゼントが当たる大大アンケート
◆ハイスコア店訪問激走ツアー
ぐれいと
勝
50号

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

アイランド

つ　いに、ゲーメストも50号——で、アイランドも通算第50回！　お祝いにカラー1頁もらってしまったが、カラーイラストがあまり来てなかったりして。はっはっは……マヌケ。

ともあれまさに読者の皆さんのおかげでここまでやってきたゲーメストアイランド、50号を記念して1号こっきりの特製テレカを作ってしまいました。で、**今回採用された皆さん全員に**こいつをプレゼントだっ!!（つっこみ三昧の人は全員バクコールプレゼント）う～ん、よかったね。それでは50回目のゲーメストアイランド、ありがたや節うたいつついってみましょう!!



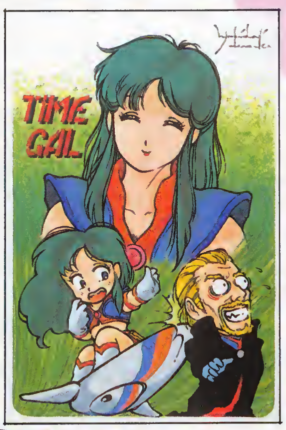
↑（埼玉県　沼山定光君）

↓（愛知県　如月えいみー君）★これが問題の特製テレカだ！

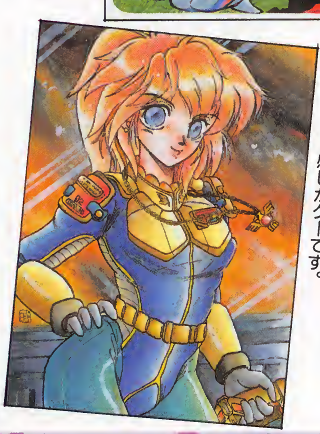




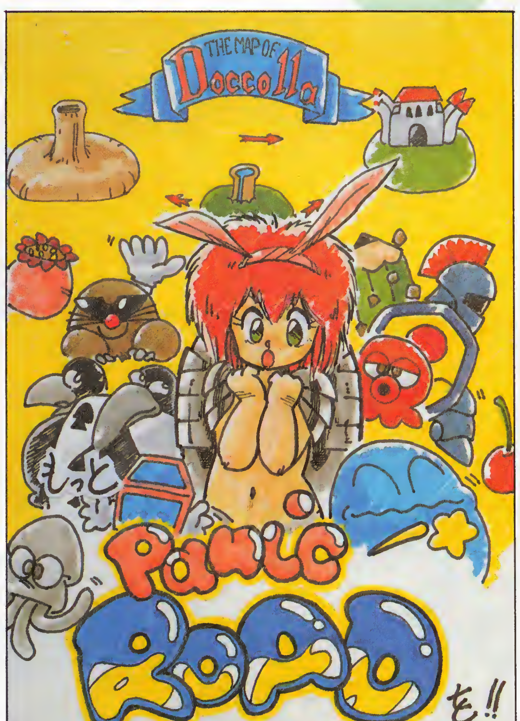
→（新潟県　Z－G－君）★インフォメで募集してたキーホルダーのデザインだけど、きれいだからこちらでのせちゃう。



→（新潟県　コスイネン君）★こいつは懐かしいですよ。



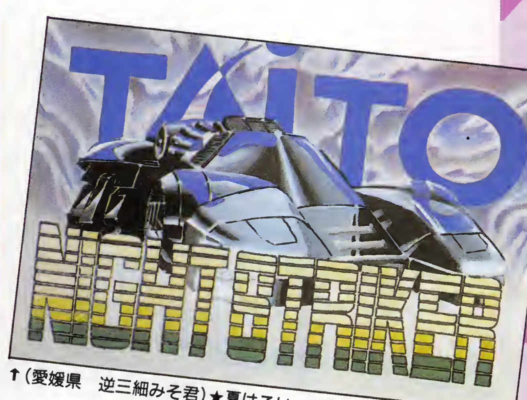
←（千葉県　時影鈴君）★いかにも、カラーイラストという感じがグーです。



→（北海道　Po pOff君）★この程度でびびっていては今月号のアイランドはよめない！



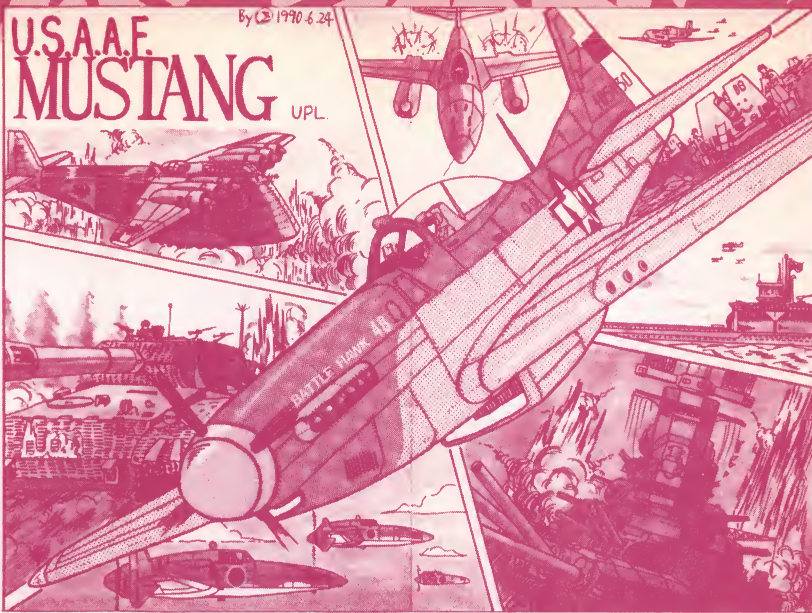
↑（静岡県　DATA－65536君）★「パケットの中身とは、みゅうとろん君では？」…そう？



↑（愛媛県　逆三細みそ君）★夏はこいつで涼しくもえる！



↑(神奈川県　90式阪神万歳14型君)★たしかにおわってませんが…。



↑(神奈川県　Z君)★翼は見てきた…戦場を、戦う人間たちを。

夏の日はかく過ぎにけるのだ

★今日はゲーム好きの先輩と友人の3人で、大阪のとあるゲーセンに行った。3年前の夏、その先輩が映画を見に行き偶然みつけた店で、奈良県民の僕が1〜2ヵ月に一度のその店への遠征(とゆーほどでも…ある!)を楽しみに、少ないこづかいを一生けん命ためていたという、僕にとってはとっても思い出深いゲーセンなのです。

朝、9時1分発の快速に乗り、鶴橋まで行く。電車がそのゲーセンのある駅を通過する時、窓ごしに店のカンバンが見えると「よかったー」とかいって安心するのだ。普通電車で折り返してその駅で降りる。そのうち胸がドキドキしてくる。ゲーセンの前まで行くと、無性に両腕がムズムズしてくる。

着くのがたいてい9時45分頃なので、開店まで15分待たねばならない。この〝間〟がすごくじれったいし、好きなのだ。入り口のドアのガラス越しに体感ゲーム等を見回したり、ゲームの話なんかしてひたすら待つのだ。道ゆく人たちは僕らを「なに、この子たち?」といいたげな目で見ているけど、そんなのいっこーにかまわない。

開店。ほとんど一番乗りである。なんか一番先にゲームをやれるというのは、ちょっぴりウレシイものである。とりあえず入ってすぐの所の体感(アウトランとか、ABⅡ、ダライアスとか)をやる。この日のために用意しておいた50円玉をポケットからとり出し、すかさずプレイ。

そして、やっと店内を一通り見るのだ。見たこともないゲームや㋘で大きく扱われているゲームなどがたくさんあると、なんとなくウレシイ。

体もあたたかくなったところで(?)、いよいよ全開でプレイしまくるのである(そのくせたいてい2〜3面でおわる)。友人と2Pをしたり、1人でひたすら燃えたり。まだ店内には5〜6人である。

そうこうしているうちにお昼になる。きりのいいところで店のどまん前の立ち食いそば屋へ突撃するのである。

「おばちゃーん、かけそばな―――!」

「おれも―――!」

「ほな、みんなかけそばでえね!」

「え、え、おれ…」

「えーやんけ! こまかいこと気にすんな!」

たいていこーなるのである。

腹もはったところで一服して近くの本屋へ行ったりし、そして再び戦場へ戻るのである。昼からはたいてい混み合うのだが、やはり大勢いたほうが楽しい、かな?

やがて帰る時間となる。未練がましくダライアスなんかをやって1面で全メツしてよけいに悔いを残し、友人に引きずられるよーに帰り道につくのである。

思えば、初めてダライアスやサラマンダ、ル・マン24やABⅡに出会ったのはここだし、ダライアスで別世界に飛びこんでしまったのも友人とダブルドラゴンを継続しまくってクリアしたのも、サラマンダやエリシン、R―タイプに燃えたのもやはりここだった。ここで多くのゲームと出会い、多くの友人たちをつくることになった。

今日、久々に行ったその店はだいぶかわっていた。ダライアスのあった所にはファイナルラップが入っていたし、かわりに別の所にダラⅡがあった。しかし、ABⅡやアウトランがいまだ現役でいてくれたことがうれしかった!

どうやらいまだに香澄ちゃんは多くの男たちから財産をまきあげているよーだった。

そしてあいかわらず、トイレは汚いままだった(笑)。160円だったかけそばは170円になってたし。

そこには確かに、僕の心の故郷があった。心がすうっと気持ちよくなり、昔こんなこともあったよなーと思い出しては微笑んだりする。

…本当に、このゲーセンが今も(細々とだけど)続いていることがすっごくうれしい。そして、こんな楽しいゲームセンターがいつまでもあってほしい、なんて思ったりしながらその店を後にした。

(奈良県　鷹城ひとし君)

★中学の夏休み、クラブの練習で学校に行っていた時、昼休みが1時間しかないから友達とダッシュで駅前のゲーセンへ往復してたんだよね。あん時の昼飯代けずった200円の価値は、今ではもう比較のしようもない。

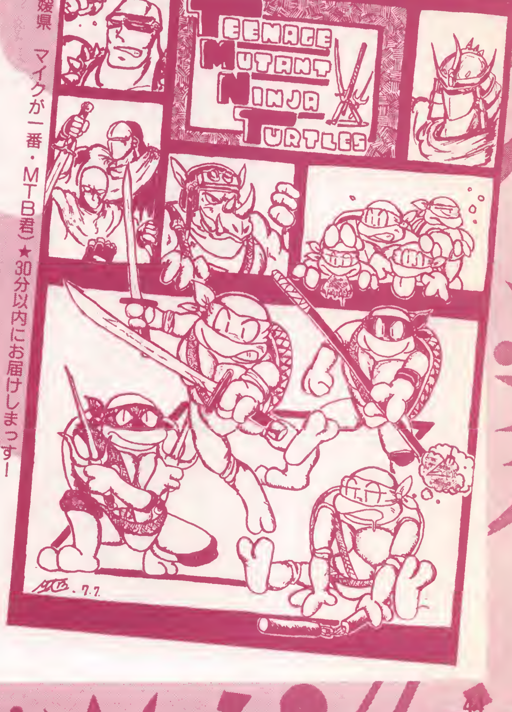
がぶりよりゲーマー人生



終わってみると受験時代というのもいい思い出である。友人たちとゲームセンターを探し歩いたこと、迷宮島の面を自作して解き合ったこと、地獄めぐりやロストワールドで800万めざしてたこと、大みそかに9時間店に居座り、試験当日テトリスをしたこと…。

眠れない夜、目をつぶるとつい昔のことを思い出しませんか?

（富山県 谷口直也君）



↑（愛媛県 マイクが一番・MTB君）★30分以内にお届けします!

ラッキークレーンに散った野望

☆**6月某日** いつものように近くの直営ゲーセンに寄ると、壁に「セガ16ビットマシン・メガドライブプレゼント」と書かれたポスターが。人形取りマシーン「ドリームキャッチャー」で、ある人形を取るとクジに挑戦できるという。それを見て決意した。「よーし、メガドラをこの手中におさめてやる!!」

これが悪夢の始まりだった。

6月18日 ついに、キャンペーン開始。ドリームキャッチャーには多くの人がたかっている。実は、この類の人形取りマシンに挑戦するのは初めてだった。

「まあ、なんとかなるさ」とたかをくくっていたのが間違いのもと。大きめの人形なら楽に取れると思ったが、意外に取りにくい。その上、抽選券付きの人形というのがおもに小物だったため、前日に父が酔った勢いでくれた5000円の軍資金のうち、2000円を投入。

6月19日 なんとなくコツが飲み込めてきたが、5台あったメガドラがもうすでに3台しかない。クジを引けるようにはなったが、当たるのは小型靴みがきとポケットクーラーばかり。人形も小物ばかり10個ほど取ってしまった。この日は残り3000円のうち、1500円を使う。

6月20日 小物には自信が付いたが、メガドラは早くも残り2台。しかし、クジの当たらないことははなはだしい。あの変なズボン脱ぎ人形「ムーニーズ」が3個も当たる。友人に1個100円で売りつけた。

6月21日 メガドラは残りたったの1台。さすがに内心焦る。焦ったため、この日は全然取れない。カウンターでクジを引いているヤツの後頭部にニールキックをくらわせたい衝動にかられる。こづかいの残り1500円を使い果たす。

6月22日 今までのペースならば、もうメガドラはないはずだが…。あった。確かに「バーミリオン」と共にいた。ところが、この日に限って、ターゲットがほとんど見当たらず、しかも異常に取りにくい。500円つぎこんで、根性でターゲットを獲得。今まで使った金に少し足せば、メガドライブが中古で買えてしまう。取った人形は18個。部屋にも飾りきれない。なんとしてでもメガドラを引き当てねば…。

そう強く念じ、店員のおじさんにクジを引きながら話しかけた。

「もうそろそろメガドラを当てないとね」

「え?」

「だって、あと1台でしょ?」

「あ、これ、あそこの人がもう取ってしまって、今ここに預けているだけなんだ」

ガ――ン。

そ、そんな、もうすでに他人のものだなんて…。5つ目のポケットクーラーを受け取った直後、近くのパワードリフトの筐体に座りこみ、約30秒間放心状態になってしまった。

今回の体験で身についたのは、ドリームキャッチャーの腕と、パチンコで負けても絶対深追いしない、という教訓だった。何より、もう二度とドリームキャッチャーはやらないという意識が芽生えた。

——最後にひとこと。

「やい店員のオヤジ、預かってるだけならどこか見えない所にかくせ!!」

（北海道 XAQ〝うんのよさマイナス100〟山田君）

★あれは、はまる。スイートランドでねらったのが取れなかった時など、ザコのアメの味が身をさいなむのだー。

今日もどこかでこんなゲーマー

☆1コインクリアをめざして毎日のようにファイナルファイトをやっていた僕の前に、いきなり新しいゲームセンターが出現していた（新宿コマ劇場前）。

店内を回ると、なんとF.F.50円4機設定が!

パラリラ〜ン、カン!言うまでもなく、すでにプレイを開始していた。

やっぱしコーディが一番使いやすいよなー、だから今日もコーディで、といきたかったんだが、画面ではオレンジ色の兄ちゃんがドラム缶をけちらしていた。ガイである。

だあ〜俺はなんという過ちを犯しちまったんだ、コーディならクリアできたかもしれないのに。このままクリアできないで俺は悲しみにくれて彼女もいないまま屋上から飛びおりて死ぬんだきっと。そしたら「ゲーマー操作ミスを苦に自殺!!」なんて見出しが…。

自問自答の嵐の中、近くの女の子たちが僕のほうを見てほほえみ、ウワサしてるのに気づいた。

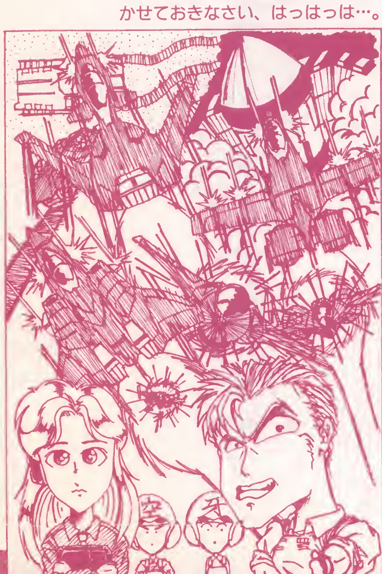
「悔い改めて福音を信ぜよとはよく言ったものだ」

何か違うような気がしたが、とりあえず元気を取り戻してプレイ再開した。

そして2面。ライフぎりぎりでなんとか地下鉄最後の樽の上に飛び乗った。実は、この右下の樽に乗ってると2分たてばクリアになるのだ。2分ヒマになったので周りを見ると、こんどは見知らぬ外人がこっちを見ていた。そしていきなり話しかけてきたのだ。

僕はこれっきゃないとばかりに「アイドントノー」と答

↓（東京都 伍道転輪君）★私にまかせておきなさい、はっはっは…。



熱い声援に支えられて第9回！
（ハンパだ）

つっこみ君三昧

8月号のアンケート葉書、「92ページのプレゼント応募用紙…」ってありますが、マンガのページなんですけど。ナチス特製せっけんやブックカバーでもくれるの？
（岡山県　ＦＲでトリを飾らされた友人Ｓ君）

同じクラスの女の子がファイナルファイトをやっていた。その子はイキナリ「けつつぶしー」と叫んでパイルドライバーをかけていた。…女の子ってこわひ。
（東京都　ほえほえ１号改君）

コノヤロー大芸道の題字が１枚きたならその１枚のせてやれよふんとにもー。オレが送ったんだけど。
（北海道　丸山佐留左ェ門亜衛兵君）

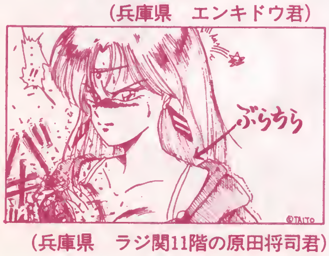
④大学（　　）年
⑥その他（　　）
（東京都　地磁気の影響で18枚君）

目次のうさんくさいお兄さんはやめて!! バカ丸出しのヒマ人なのでしょうか？
（埼玉県　浜村みるく君）
←そこまで言っといて「でしょうか」かぁ!?

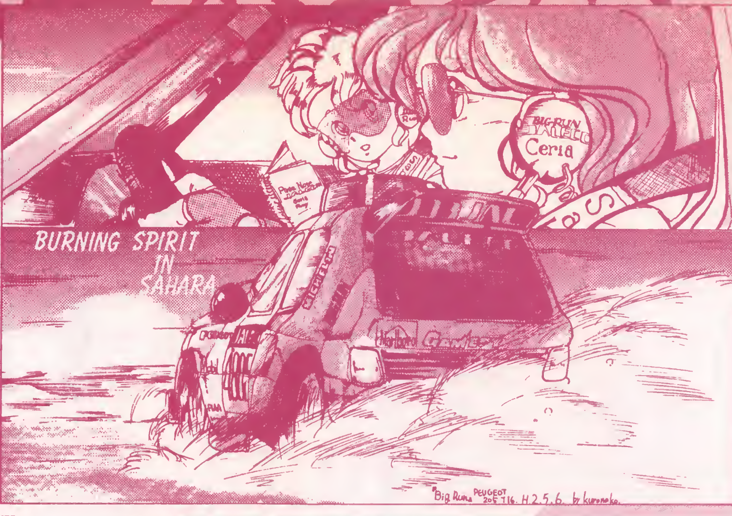
先日、カダッシュをやっていたところ、上空のクーラーからの「水滴の拷問」をうけて発狂しそうになったぞ。
（大阪府　ブストハリケーン２級君）

テクナートに行くとあのマンガで駅からお店までの道を解説したパンフレットをくれるけど、お店にこれた人にそんな事を解説しても意味がないと思うぞ。
（大阪府　㋔君）

なんとヒキョーきわまりない!!
拙者も**女断ち**（すけだち）いたす。
（兵庫県　エンキドウ君）



（兵庫県　ラジ関11階の原田将司君）



↑（KURONEKO君）★地平線の果てまで、ダァァ～～～～ッシュ!!



↑（東京都　ぷれえりぃどっぐ君）★気合はいってますね——（ちょいーんがすき）。



↑（住所かいてないとテレカ送んないよ　あしももんが君）★今月号で一番古いネタ…。

えた。すると彼はなんとプレイ中のガイを勝手に操作しはじめたのだ。そして、何か話しながら技を1つひとつためし、ニコーと笑って去っていった（今日はよく笑われるなあ）。画面を見れば、ガイが1人死んでいるではないか。

「うーむ、ついていない」

しかしよく考えるに、彼はボーッとしている僕を見て、「やり方知ってるの？」と聞いてくれたのではないか。そこに「知らない」と答えたものだから、好意で操作を教えてくれたのだ。あの異人さんはどうしただろう…と思いきや、僕のまうしろでギャラガ88をプレイしていた。むむむ、人生は海よりも深し。

その後結局6面で終わり、ガイの拳はベルガーへは届かなかった。

「クソ～ぉ、日本人じゃ外人には勝てんのか」

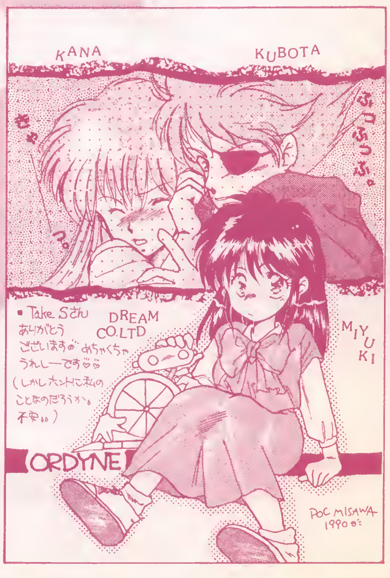
独り言がこぼれた。
（東京都　高階俊嗣君）
★なんてボクトツとした人であろうか…。

ちょっと一言いいですか？

☆8月号の論文「偏見の底にあるもの」についての意見。

この論文ではテレビの時代劇を代表に、「テレビ型人間」とゲーム人間の思想の違いを指摘しているけれど、2種類の人間なんてものはないと思う。ゲームをやる人もやらない人も、テレビを観る時の見方はそう変わらないんではないか。時代劇にしても、今はワンパターン化してしまっているが、もともとは違うとこに精神があったと思うし、ビデオゲーム同様テレビもそんなに単純ではないのだから、一方的な批判はできないと思う。

それから、みんななにかビデオゲームを無理矢理にでも正当化させたがっているような、"押し"の意見しか言わない。それが、同じことばかりくり返している原因の1つなのではないか。
（静岡県　水田洋志君）
★意見がぶつかってこそ発展があると思います。これからも鋭い意見をどしどしよろしく。



↑（兵庫県　みさわぽこさん）★おのれ人妻に何をする。

燃えよ青春

この間、学校で机に座ったら「あしたのジョー攻略」という題とともに、ざ〜〜っと机一面に敵の傾向と対策がかいてあった。うおをおヲオロ〜と口から泡をふいてぶっ倒れてしまった。こんなにまめな奴がいるのか?ゲーメストに危機がせまる!ついついお返しにエイリアンズの攻略をどば——っと書いておいてやった。

（大阪府　中村雅信君）



←（千葉県　甘味屋〝エリクサー〟ろお子さん★君の涙は、誰のためなのか。

ベストゲームとはなんぞや!?

☆いつの日からだったでしょうか、私の友人が「ギガンデス」に燃えはじめたのは。私がグラⅢやパロで最終面まで行った時も、横で「やっぱギガンデスだよ」。

そして彼は4月に千葉の大学へ進学。地元に残る私に、「俺のあとを継いでギガンデスをクリアしてくれ」…と、こう言って去っていきました。

(…なんて奴…㊟)

グラフィックは今イチ、自機はカッコ悪い。どうしようかな…まず1回プレイするか。スタートした途端、音楽を聞いて驚きました。

〝結構いい音楽じゃん!〟

2面に入ると、タイトルが表示されました。

「ライバル出現」

うおー、ストーリーがあるのか。結構余裕でクリア。そして3面のタイトルを見たとき、私は決心しました。こいつを極めてやる、と。

「メソポタミアの悪夢」

いきなり「メソポタミア」ときたもんだ。どっからこんなもん出てきたんだ!?

4、5面は

「コロニーを救え」前・後編。

お〜、なかなかカッコイイ。

6面。来た!

「多々良島決戦」凄いセンス。

7面を初めて見たとき、私はまさにぶっとびました。

「地底王国ラーザン」っっ!!

「すげ〜、すげ〜」私は笑いがとまらず、開発者のものすごいギャグセンスに感動していました。

そして、ついに最終面。

「友よ、静かに眠れ」

うおーっ!!キテるぅー!カッチョイー!燃えるぅー!私はそのとき心の底から「面白い」と感じ、あることに気づきました。

いくらグラフィックや音楽が良くても、開発者がプレイヤーに送る「心」がゲームの中にはっきりとあらわれないゲームはヒットしない、と。

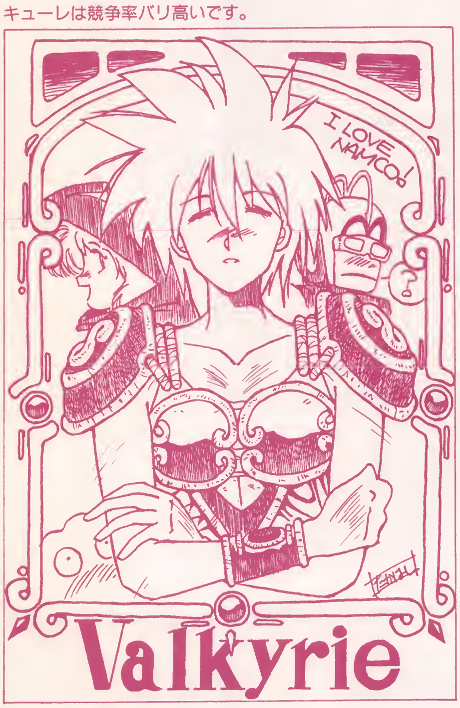
私個人が開発者の熱いエネルギーを感じたのは、このギガンデスだったのです。かつてゲーメスト大賞に輝いたテトリスやワルキューレも、開発者の熱い心がプレイヤーにつたわったのでしょう。

今やるゲームがないと思っている方、使命感だけで人気ゲームを極めようとしている方、一度陰で目立たないゲームや古いゲームにも手を伸ばしてみて下さい。きっとあなた自身にとってのベストゲームがあるはずです。

（岩手県　青蒼龍君）

★ぬうう、そうなのかもしれない…。今年のゲーメスト大賞は、君自身のベストゲームを投票してくれ!

↓（奈良県　高橋ゆうじ君）★ワルキューレは競争率バリ高いです。



生涯一セタ男 今だから語る!!

☆思えば、某誌でPⅢの画面写真を見て感動し、忘れもしない2年前の誕生日に近所のゲーセンにそれが入荷してからいろんなことがあった。

ゲーメスト誌上は麻雀ゲーム特集が流行って別冊まで出ちゃうし、PⅢのオリジナルCDは3枚組で出るし…。

しかし、今のPⅢ…というか未来たちは、私が2年前にときめいた未来とは、もはや別ものである。アニメ声優を使ったCDや動かないアニメ(う〜ん矛盾してる)、ひいてはビデオ収録のものも、邪道だ!!あんなのは未来ではない!!

私の未来は、人のきった4枚目の西をロンして四暗刻単騎をあがる子でなくてはいけない!

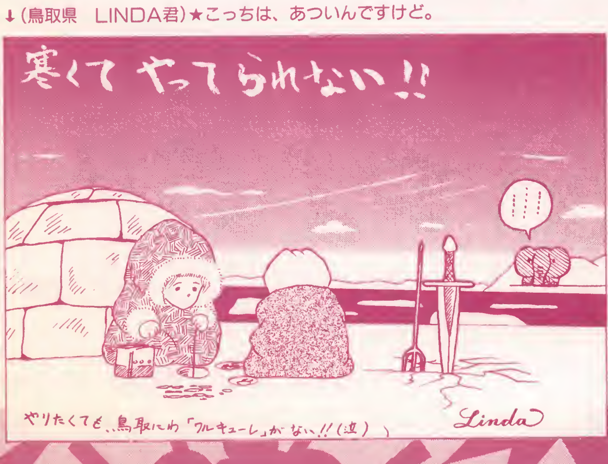
小冊子だって、CDの特典で全員プレゼントしてもらうものではなくて、UFOキャッチャーの当たりだったり、ゲーセンの店長とユ着した上で泣きついて無理矢理もらって、店の中で常連の皆で大さわぎするものなのだ!

〝下巻〟は心の中のもので、現実化するのはナンセンスだ!

（神奈川県　奥成洋輔君）

★男のこだわりが見えるぞ。

↓（鳥取県　LINDA君）★こっちは、あついんですけど。



こちらこだわり派



最近のゲームは、字が多い。文字は最小限で表現したほうが画面もきれいになるし、かっこいい。たとえば昔のゼビウスなどは、画面だけ見て十分な神秘性があるし、内容も実に明快だ。
せっかくコンピュータを使っているのだから、「ビデオゲームでは、一体何が表現できるのか」をメーカーの人に考え直してほしい。
（愛知県　三輪兼治郎君）



←（千葉県　小林邦之君）★2Pが悪役レスラーのようであります。


←（新潟県　久保田泰君）★今度中国語教えて下さい…（切実）。

この際まとめて言わしてもらおう

●**第1部　プロローグ**

ここはTAITO直営店。「!? が、画面が正方形??」横画面のエリア88に、中のカバーみたいのを縦につけていたのでした。うろたえた僕はあえなく1面で死。店のおじさんに言うと、スパッと直して2コインいれてくれた。僕はどうやって今プレイしていたことを証明しようかと思っていたのに…。

●**第2部　鬼の入れ換え**

はやる気持ちをおさえ、毎日まっすぐ帰って勉強したテストも終わり、グラIIIをしようと例のTAITO直営店へ。「どうして？　どうしてテスト明けの日に持ってっちゃうのォ??」

ゲーメストや、ゲーム下手の僕が尊敬するY君のパターンを完全暗記し、夢にまで出てきたキューブ面…。

だいたいこの店は無意味な入れ換えがはげしすぎるのです。エリア88も、1回目にきたときは1週間しかありませんでした。最もひどかったのは、天地を喰らう。3回入りましたが、いずれも3日以内で消えました。TAITOのゲームは1年、2年はザラなのに、ナイトストライカーは入荷さえしなかった…。

このことで、第1部の恩なんか完全にふっとんでしまいました。

●**第3部　神話から幻へ**

どうしてもグラIIIがしたくて、その足で少し遠くの店まで行った。そこの設定は難しいと評判だったが、いざプレイしてみると…。

ハッチのザコは8面のように弾をはき、ふだんより2匹多い砂竜は炸裂弾をうち…いつかゲーメストにのっていた、「せっかく最終面までプログラムされてるのに、そこに永久に電気が流れないなんて…」の世界でした。

それから5回ほどやりましたが、いずれも1、2面でした。金がもったいないというのを超えて、「なんてかわいそうな基板なんだろう」と思いました。

オペレーターの皆さん、あなた方が設定を「ちょっと」変えるだけでインカムが少しは上がるかもしれませんが、同時に僕たちの「夢」をうばっていることを忘れないでほしいです。
（大分県　YATCH君）



↑（神奈川県　グラIV製作武力阻止（笑）SHIN君）★やり方がえぐいぞ、衛星放送！

そりゃあ、ゲーマーの腕が上がっていることは確かです。ちょっとやそっとのゲームでは、簡単にクリアされてしまうでしょう。しかし、クリアされればインカムが落ちる、のでしょうか？

先日、友達3人でファイナルファイトを継続でクリアしましたが（ガイのコーディへの連打は爆笑でした）、一緒にプレイしたWは「俺はもう一度クリアしてもいいと思ってるぜ」と言っていました。

面白いゲームは、いつまでもプレイヤーを離しません。クリアしたあとは、今度は1コインで、こんどは自分なりの条件や別のプレイヤーで、そして自己ベストスコアを目指して。

本当に面白いゲームは、完全に飽きるか、お金が続かなくなるまでプレイされます。超面倒なゲームは大抵の人が途中でやめてしまうから、一時期インカムが高くても、結局すぐに下位に落ちてしまうのです。

僕は大のグラディウスファンです。だから、グラIIIを見ただけで「マニアのゲームだな」等と決めつけられてしまうのが、とても悲しいのです。僕の考えのおかしいところ、ぜひとも指摘して下さい。
（新潟県　小川勲君）

ゲーマーたちによる難易度論議、とてもいいのではと思います。ただ、その割にはそういうゲーマーの声がメーカーサイドにはイマイチ届いていないような気がします。はたしてメーカーの方はゲーメストを見ているのでしょうか？

ぜんじ氏が以前言われていたように、メーカーはロケテストでしか市場での生の動きが見られない。従って、マニアや上級プレイヤーがロケテストでのプレイをひかえ、ロケテストでクリアが出てしまう等をさけていくことを考えていかない限り、難易度問題はかたづいていかないのではないでしょうか。
（広島県　磁錬魔君）

★これからビデオゲーム界は大きく変わっていくように思います。業界、オペレーターの皆さんもご意見ぜひお寄せください。

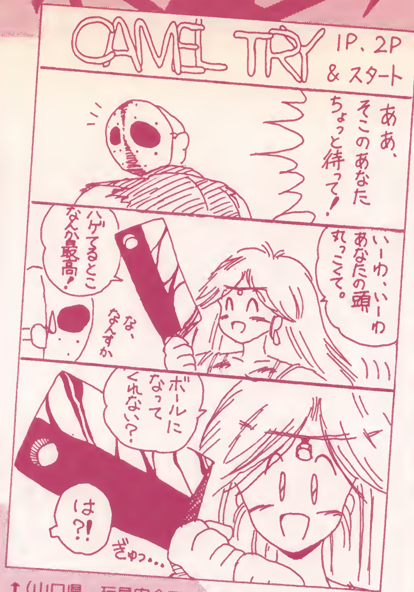
今月の1曲!!

(旧"北斗の拳"OPのフシで)

YOUはSHOCK!
ボンバー1発　おわってる
YOUはSHOCK!
かすっただけで　死んでいる
燃える怒り理性でこらえても　今は無駄だよ
レバーが折れボタンがとびちる　はずさ
YOUはSHOCK!
目にもとまらぬ　スクロール
YOUはSHOCK!
ボスよりリセット　こわくなる
お前求めさまよう心いま　熱く燃えてる
仕入れた店はイメージすべてが　ダウンさ
スプライトの関係か?　敵キャラ消え去り
気づけば　体当たりしてるううう
美しすぎる画面など　見たくはないさ
金を　取りもどせぇ　ぇぇ　ぇ〜〜〜!!

(大阪府　農園部君)

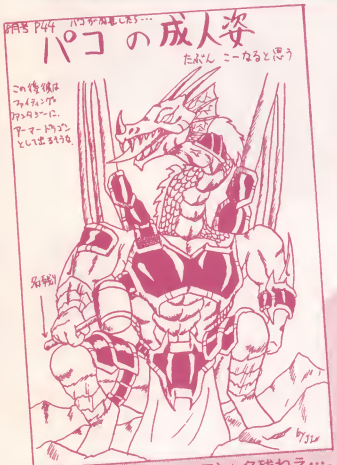
★全然関係ないが所沢の飛鳥&飛鳥は2台ともなくなっていた。



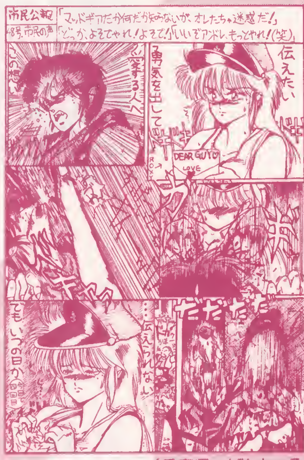
↑(山口県　玩具安全マーク君)★こーやって調達してたのね。



↑(今月の題字・北海道　ちょっぱあ卍君)



↑(静岡県　JIN君)★名残ねえ…。



↑(兵庫県　ばななへそへそ♡君)★黒い…。



↑(宮城県　瀬戸DA－Ⅳ君)★共感の涙。



↑(東京都　N.Gary君)★ライター、投稿者のなれのはて…。



↑(埼玉県　OGI君)★その気持ち、わからない。

パロゲー復活運動第1弾!

車道ダンサー

☆ついに出た!フロッガーの第2弾とも呼ばれるこのゲームは、命知らずのダンサーが名を売るために車道で車をかわしつつ、美しくおどるというルールだ。レバーとボタン2つで主人公を操作して、一定時間おどれば1面クリアで、おどり方によって点数が加算される。

キャラクターは、ロシア人、ブラジル人、日本人のどれかを選べる。それぞれコサックダンス、サンバ、阿波おどりが得意だ。

地獄のカーニバル

●1面　朝ラッシュの大通り

車がビュンビュンと走り抜け、事故死も多い朝ラッシュ。時々居眠り運転の車もあり、危険だ。

●2面　一方通行路

車が右からしかこないので、画面左でおどっていれば楽勝——と思ったあなたは青い!!左からは自転車と違反車が走ってくるのだ。

●3面　チェイスHQ通り

その名の通り、スポーツカーが高速でカーチェイスをしている。よけるのは至難の技だ!たまに銃を乱射している車もある。

●最終面
ウイニンググラン鈴鹿GP

もう車が画面に入る時間は0.1秒ぐらいしかなく、しかも数が多い!また事故を起こした車は炎上して煙をあげて画面を見づらくし、爆発した車の破片に当たると死んでしまう。さらにオイルがこぼれていることがあり、すべってころんで死ぬ。まさに地獄の面だ!!

しかし、これをクリアすれば超感動のエンディングがあり、マニアたちは今日もコインを投入し続けるであろう…。

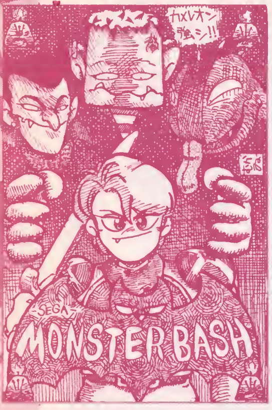
(京都府　あばらぼねみみず君)

★ひさびさのオーソドックスなパロゲー。タイトルもありがちな駄ジャレできめてくれている。竹ですな(うわ、懐かしい…)。

今こそひたろう
過去の幻想に!!

レゲーの魂

ゴーゴ!!



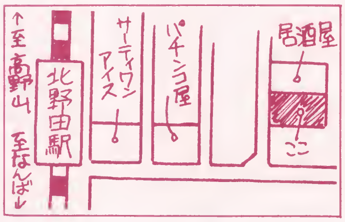
↑(宮城県 GO!GO!一徹・館棒むかゐ君)

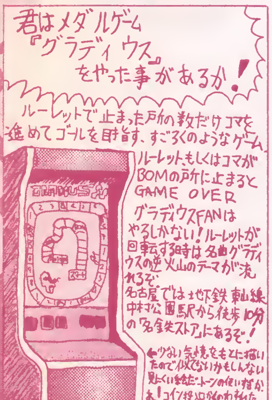
OLDゲームは時を超え生きる

盛り上がってますねー、懐かしいゲーム名が出るたんびにホロホロとしてしまいます。僕がやりたいのは…「イスパイアル」! もーどこにもないでしょーねー、4、5年前に見たっきりです。システムはゼビウスそのまんま(ただし横画面、キャラは単色でしたが、個人的にはゼビウスよりもこちらに想い入れが強く、地上の"88"やミサイルの着弾音、「なるほど・ザ・ワールド面」?と呼んでいたシーン等々、部分的にしか覚えていませんが、ふとまたやってみたくなりました。(京都府 8月号2ページ、「激技」ってなーに君)

あの「マリちゃんむつかしくてわかんなーい」の名言を生んだ「カルテット」がまだ存在しているっ! 場所は大阪府堺市だ。南海高野線の北野田駅で降り、商店街を抜ける途中、2Fのハイテクセガ店だ。

他にモンスターランド、竜子等が50円。誰かかわりに「魔魁伝説」あると教えて下さい。あのSHOPのねーちゃん好きなんです。(POWER WORD KILL君)





↑(愛知県 しん☆よしひで君)

わーい♡レゲーだレゲーだ~♡PCキャロット和歌山店にA.S.O.、メルヘンメイズ、ワルキューレ、アサルトが帰ってきた!

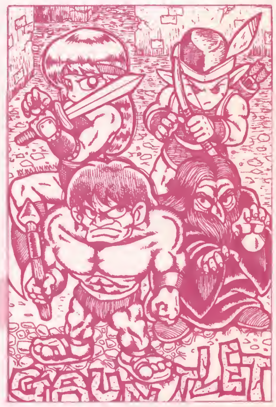
ASOと出会ったのは、たしか中学2~3年ごろだったと思う。学校帰りの駄菓子屋で50円だったASOを毎日夢中でPLAYしていた。

なんとボタンが2つしかなくて(本当はアーマー、ショット、ボムの3ボタン)、それで最終面まで頑張ってたものだから、この何年ぶりかのPLAYは、もうボロボロ…。ボタンをまちがうんだよね、トホホ…。対空でいっしょうけんめい地上物撃とうとしてるし、へんなとこでアーマーボタンを連射してオクトなんかつけちゃったり。すっかりパターン忘れてるし。そんなわけで、即死。

んでも、なつかしかったから許す。あの、ネーム入れの曲がすっごく気に入ってたんだよねー。じぃ~ん(感)。

友人は®をしつこくとってかせいだり、私と同じくアーマーをつけまちがえたりしながら全面クリアしてしまった。たぶん、しばらく消えないと思うからASOファンは早めに1PLAYどーぞ。

ところで、6月号のレゲーの魂にのっていたワーゲンのゲームも好きで、同じ駄菓子屋でよくやってました。あそこの筐体も1台でよくがんばるよなー。「終わったら電源切ってね」とおばちゃんが言うあたり、駄菓子屋らしくて好きだったな。(和歌山県 毎日ハッピーなORS-Y・Oさん)

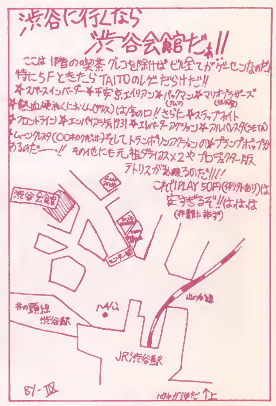


↑(大阪府 MAZINMAN君)

OLDゲーマーも時を超え生きる?

京都の古人さん、空手道は奈良県の西大寺の駅前にあるジャスコの3Fと、大阪の長瀬の近大のすぐ前の店にありますよ。僕の必殺パターンは「飛び横げり、後方ジャンプ、前方ジャンプ、うしろげり」です。8段から使うと効果的です。(京都府 バヤンレピア君)

★ほかにも、千葉のどりおさる君、愛知の"さあ牛だー!"WILLIELY㊂君などから情報がきていたぞ。



↑(東京都 F.ポインター橋沢育朗さん)

今から7年前、私はあるプロレスゲームをこよなく愛していた。タッグマッチで勝ち抜いていくのだが、相手と組み合ってから3秒以内にボタンを連打して技を選ぶというものだった(注:デコの「ザ・ビッグプロレスリング」)。技もドロップキックやラリアート等と豊富で、おまけに場外に落ちると変な奴(ジェットシンもどき)が乱入してきて竹刀でたたいて去っていくのだ。

勝つたびにトロフィーやメダルを得て、世界チャンピオンへの道をずんずんつきすすんでいく熱血スポーツゲームで、私は今もこのゲームを忘れることができない。

その日、私は独自に修得していた必殺のパターンで勝ち進み、めったに勝てなかった第8試合にも勝って、世界チャンピオンまであと数試合のところまできた。と、ジョイスティックが突然半分に折れたのだ。

なにぃーと思ったが、ここであきらめてなるものか、あとすこしでチャンピオンだというゲーマーの意地が、あきらめようという弱い心を圧倒した。

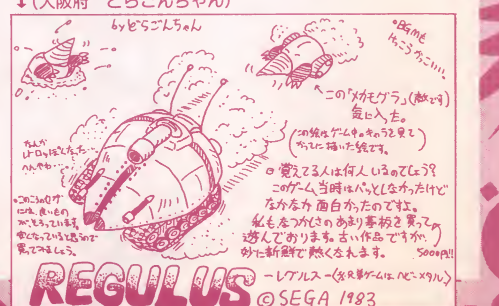
結局、かろうじてつかめるかどうかの状態のレバーで鬼のようにプレイしつづけ、25試合目で場外で負けたということを覚えている。

左手の中指第2関節のあたりからは、折れたレバーの先が強く当たっていたため血が出ていて、のちに硬くたこのようになってしまった。プレイ時間はなんと1時間10分! まさに、この時の私はゲームの鬼だったと今でも思う。

で、このゲーム、現在東京都内or京都市内にないでしょうか? (しかし、当時はタイガーマスク歌いつつこのゲームやってたんだなぁ、たしか…)(京都府 みすりる・れんれん君)

★実は空手道の人と同一人物。

↓(大阪府 どらごんちゃん)



はじめがあればおわりがある。50回記念のアイランドもこれでおしまい。うーん、妙にノスタルジックなお手紙が多かったですな。まぁ、たまには懐かしい日々をふりかえり、ふたたび明日に目を向けるのも悪くはないでしょう。

これからゲームは、ゲーマーはどこへ行くのでしょうか。ゲーム好きの毎日の雑記帳として、熱い討論の場として、みんなと一緒にやっていきたいアイランドです。元気で楽しい君のお手紙やイラスト、お待ちしてます。(栗原)

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●PCエンジン＋カード6、7枚を8千円位で。あとMDのS大戦略、フォゴトンワールド高く買います。W葉書で。（〒025－03 岩手県花巻市台5－36 富手裕二郎）

●PCエンジン＋CDロム＋ソフト3本を3万円で。メガドライブ＋1.5万円との交換も可。高額の方にはおまけ付き。送料こちら持ち。まずW〒で。（〒321－01 栃木県宇都宮市江曽島町1224－3 鈴木康嗣）

●PCコアグラ＋CDロム＋ホリコマンダー＋ソフト3本をまとめて3.5万円より応談。まずはW葉書で。（〒321－23 栃木県今市市森友1564－29 菊池高広）

●PCスパグラ＋バトルエース＋バルンバを2.7万以上で。早い者がち。W葉書で。（〒350－02 埼玉県坂戸市片柳1834－5 矢実信貴）

●RGBモニター＋テクナートQC1新品＋中華大戦、ドカペン、ドッジボール、迷宮島をセットで4万円で。(ゲ)創刊号や豆本のおまけつき。W葉書で。（〒602 京都府京都市上京区上立売通堀川西入ル642 梶善信）

●キョーワのⒷタイプを…1万円だとすごくうれしい。（〒937 富山県魚津市本江元町1007－16 笠木進）

●18インチ筐体、源平をそれぞれ2.5万円で。セットの方にはワルキューレのCDつき。W葉書でお待ちしてます。（〒926－16 石川県鹿島郡鹿西町能登部下105－10 黒氏益宏）

●K－CⒶタイプ＋基板3つハーネス付を3万で。W〒で。（〒760 香川県高松市栗林町3－5－40 三好哲雄）

●レインボーアイランド1.5万円、ライフフォース2万円で。MD用ソフトとの交換も可。高額の方にはナムコ下敷きをさしあげます。まずはW葉書で。（〒468 愛知県名古屋市天白区塩釜2－1519 エクセル塩釜101号 丸山寛人）

●ディフェンダーパネルなし、要マイナス12Vを高い者勝ちで。スペースファイアーバード、ザ・ピット、ファンキーフィッシュとの交換も可。W〒で。（〒583 大阪府羽曳野市樫山227 大谷直也）

買います

●ゲーメスト16～43号まで、送料込みで7～9千円で！切り抜きは一切不可。まずはW葉書で。（〒511 三重県桑名市本町80 松井隆宏）

●ビデオ端子付コントロールBOX（メーカー不問）を安くゆずって下さい。1.5万円以下ならPCエンジンさしあげます。送料こちらもち。（〒236 神奈川県横浜市金沢区釜利谷町2601－46 鈴木信裕）

●ワルキューレのポスター、ポップ他ナムコグッズ、ダライアス、パロディウスのポスター高く買います。送料当方。（〒457 愛知県名古屋市南区呼続町6－93 木村幸生）

●PC＋CDロム＋できればソフトを売って下さい。お手数ですがW葉書で。（〒193 東京都八王子市東浅川町702－41 葛西秀哉）

●S－7ターボとARV7を安く！ またグラⅡできればハーネス付も買います。とても安い人にはMD＋ソフト付。（〒758－03 山口県阿武郡吉部1389 大田洋）

●RタイプⅡ、ダブドラⅡ、麻雀ファンクラブの基板を適価で売って下さい。安くしてくれる方にはドッジボール、麻雀学園の基板さしあげます。（〒335 埼玉県戸田市新曽1843－2 青木泰）

●アナログ21ピンモニターを適価にて、またエリア88に関するものをゆずって下さい。希望価格を書いてW葉書で。（〒882 宮崎県延岡市鶴ヶ丘1－17－10 戸高準）

●コントロールBOX、できればK－CDXのⒸ売って下さい。ザインドスリーナもお願いします。W葉書で。（〒169 東京都新宿区北新宿1－30－32－104 吉田英二郎）

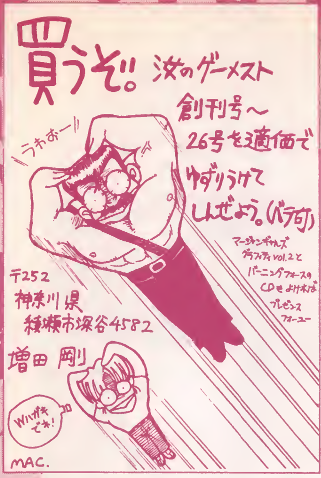
●18or20インチ筐体を2万円前後で。ペアパネル付は＋5千円で。送料こちらもち。完動品を。W葉書でよろしく。（〒505 岐阜県美濃加茂市中富町1－5－29 日比野学）

交換・その他

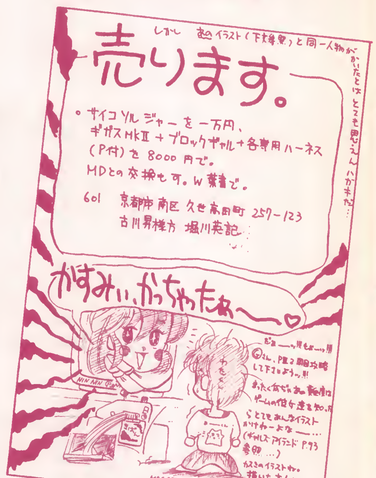
●僕のグラⅢ＋CDとあなたのグラⅡ＋ライフフォースorパロディウスと交換して下さい。（〒145 東京都大田区南千束3－7－11 赤堀和義）

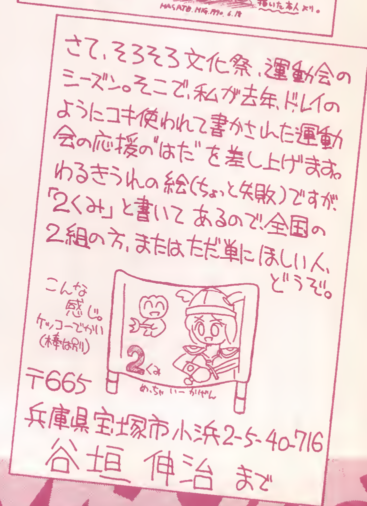
●今年高校受験のみなさん、このヤマ場でもゲームに燃えているという人文通して下さい。男女問いません。返事は必ず書きます。（〒422 静岡県静岡市登呂6－6－28 竹島裕嗣）

●セガMDファンの女の子、文通しましょう。近県希望。（〒719－02 岡山県浅口郡鴨方町六条院東2591 御船淳）









おたよりぼしゅー

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 ゲーメストアイランド係



→（福岡県 出多椅之君）

ハガーの娘登場！

血の雨が降る ファイナルファイト





闘え！ 愛の闘士たち!!

2P大攻略＆開発者インタビュー

今ここに暴かれるハガーの過去！
何とジェシカには日本人の姉が

マイク・ハガー。今でこそメトロシティ市長の座についているものの、かつては世界中をまたにかけたストリートファイターであった。

今をさかのぼること22～23年前、彼のターゲットに日本が選ばれた。闘いにあけくれながらも、彼はこの日本である女性と恋におち、本気で結婚を考えもした。その矢先であった、彼の故郷メトロシティの危機の噂を耳にしたのは……。

「俺につきまとうな！」

心とは裏腹に彼は恋人にこう告げると、帰途についた。そしてマッドギアとの長い闘いが始まる。

一方残された恋人はハガーの真意は悟っていた。彼女に娘が生まれたのはそれからまもなくのことだった。

月日の経つのは早いもので、娘は今年で20＋α歳（ん？）になる。彼女の名は芳賀美紅。東京・浅草で育った生粋の江戸っ娘である。

今回、ジェシカ誘拐事件を聞き、彼女は神田で知りあった愚乱奴魔素太と共にメトロシティへ降り立った。彼女の妹ジェシカ、そして父ハガーとの再会を夢見て……。

ああなんてこと!?私があの有名なメトロシティの市長、ハガー氏の娘だったなんて…。

そんなの誰もひとことも教えてくれなかったわ。父さんは死んだと聞かされていたのに…。

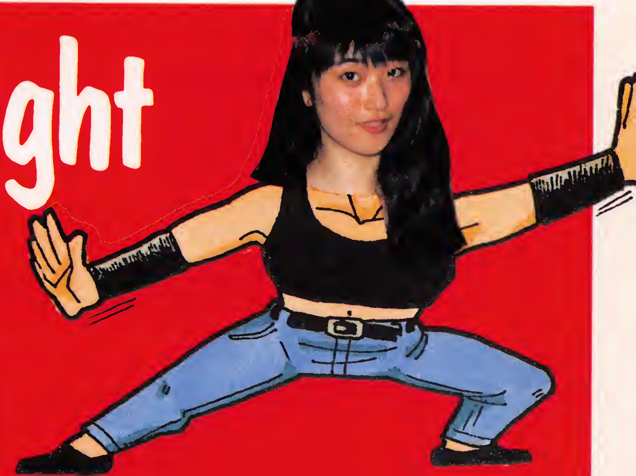
その上、異母妹のジェシカが誘拐されてしまったですって!? 早くしないとジェシカの命が危険だわ。一刻も早く私もメトロシティに行かなくては！少しでも力になるのよ。そして、そしてまだ見ぬ父さんと妹のジェシカに会うのよ…。



Final Fight

ああジェシカよ 今 どこに!?

©カプコン



愛の2P大攻略

芳賀美紅

STAGE 1

シーン1

スタート後のザコたちはパンチで倒しまくります。しばらくすると左右からJが出てきます。これもパンチで倒します。電話ボックスなどを壊すと出るアイテムを拾いつつ、スクロールが止まる所まで来ると左側からナイフやアクセル、その他ザコたちが出てきます。パンチだけで倒せますし、食べ物アイテムもあるので安心して戦ってください。

シーン2

地下に入るとザコがいますのでざくざく倒します。このあと上のタルの中のナイフを拾っておきます。スクロールが止まると左側から青デブが突進して来ます。青デブが見えた瞬間にナイフを投げるか飛び技で倒します。続いて右から灰デブとTWO・Pが出てきますが左右に分かれてパンチで倒せます。

シーン3

地上に出て古タイヤ、ドラム缶を壊すと肉が出ます。すぐ食べずにその先のJとアクセルを倒してから食べます。



タイミングが遅いと突っ込まれます。飛びひざげり、飛びげりでもかわせます。



ジェシカ救出のための数々の技



画面を固定して安全にアイテムを取ろう。タルなどは少ししか見えなくても壊せます。



はい、下の人しっかり戦ってね。敵をタルに投げてしまわないように。



お互いの背中のぬくもりを感じながら殴りまくる(!?) この快感。なんてね(何!?)

1. スクロール調整技

ゲーム中、最も使用頻度の高い技です。食べ物を取るときや、進むと次から次へと敵が出てしまうときに使います。やり方は簡単。1人が画面の左はじにへばりついてそれ以上スクロールさせないようにします。あと、一撃でやられてしまうときに画面を止めておいてもらえば、安全に食べ物を取りにいけます。ドラム缶を転がされることなく壊すこともできます。

2. 金縛り技

1人がタイヤやドラム缶の上に乗って、敵を金縛りにする技です。アンドレ、ナイフ使いに有効です。しかしザコが一緒に多く出る場所では、乗っている物を壊されてしまう可能性が高い。

3. 背中合わせ技

ナイフ使いやロキシーなどが出ない場所で使えます。2人で背中をぴったり合わせてパンチを連打！ 背後に回られることなく敵を倒せます。少し体力多めのザコ＋アンドレが出る場所などで有効です。ナイフ使いのジャンプ攻撃や、ロキシーたちのジャンプキックはかわせません。

Final Fight

廃屋のドアの向こうのTWO・Pをひきつけて倒したあとはいよいよボスのダムドと対戦です。

シーン4

ボスが現れたら横からつかみ、ひざげりや頭突きをくらわし投げます。そのあとパンチで倒し、再びひざげりから投げるとボスが逃げるので、さっと廃屋のドアの前に行き、向き合ってパンチを連打します。

このときお互いの拳の先がつくようにすると、ドアからの敵を倒さずに大きなダメージを与えることができます。2人からのパンチを浴びザコはフラフラです。素早くとどめをさし左から来るザコに向かいます。このときボスが飛びげりをしてくるので、かわすか必殺技を使います。

ボスが降りてきたら1人がザコを片づけ1人はボスを追い回しつかみ技を決めます。

再びボスが逃げたらドアの前と画面左に分かれます。おのおの敵を殴りまくりボスの飛びげりをかわします。火炎ビンには、画面上部にいればやられません。

パンチ技に自信があるならそれもいいでしょう。

この面に限らずゲーム中は2人の役割分担をしっかり決め、パターンにすることがカギだと思います。また、敵のパターンを覚えることも大切です。がんばってください。



2面最初の難関。ピンチのときは惜しまず必殺技を使おう。ミスは許されない。

STAGE 2

シーン1

スタートするといきなり難関が待っています。左右からロキシーとポイズンとガード野郎が出てきます。右の人は電話ボックスに敵を押しつけ、パンチ連打で倒します。左の人はポイズンをつかんで左側に投げてガード野郎を巻き込み殴りまくります。ポイズンが背後に回ってもあわてずに後ろを向いてつかみ、ガード野郎に投げつけます。

シーン2

ポイズンたちを倒し先に進むとゴミ箱が見えてきます。とりあえずスクロール技で壊してください。食べ物が出るかもしれないので体力が危険な人は食べてください。

ゴミ箱を壊したら1人が右前方にいき、パンチを連打します。画面を進めると右からアンドレJr.とロキシーとザコ、左からハリウッドとポイズンとTWO・Pが出ます。おのおの殴り倒してください。ナイフとポイズンがいるときは奥行きをずらしながら殴るとスライディングや回転をふせげます。

できるだけ体力をたくさん残そう。



この位置でパンチを連打していよう。連打が甘いとはじき飛ばされるよ。アンドレ1人になったら投げてしまおう。



パンチが近すぎると味方同士殴ってしまいます。素早く倒してしまいましょう。

シーン3

地下鉄内です。ここから先は難所が多いのでがんばりましょう。まずザコがいるので倒します。シモンズが見えたらそれ以上スクロールさせずに倒します。倒したら1人が車両の連結器に立ちパンチを連打します。進むと右からアンドレJr.、ハリウッド、左からポイズン、ロキシーが出ますので奥行きをずらしながら倒してください。

先へ進むとガードが2人いますがパンチで倒します。直後の左右からのザコも背中合わせ技などで簡単に片づけてください。

タルが見えたら画面を固定しアイテムを取ります。さらに進むと右からアンドレJr.が突っ込んで来ますので、あらかじめパンチを連打していて止めてください。さらにハリウッド、TWO・Pが出ますが、縦軸をずらしながらのパンチでうまく倒してください。左からはロキシーとJが出ますがパンチで倒せます。

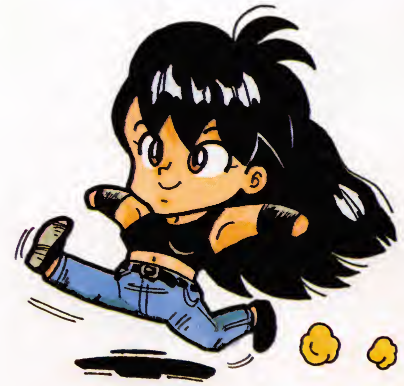
Jr.たちをこえるとガードとザコが出ます。しばらくスクロールさせても敵は出ないので思いきり戦ってください。

シーン4

いよいよ地下鉄最後の難関です。まずスクロール技でタルを壊し食べ物や武器を拾います。左からナイフ2人、Jr.、デブ、ザコ、ガードの猛襲がありますが、武器を使ったりして切りぬけます。1人の体力が危険なときはもう1人がかばってあげてください。

シーン5

地下鉄を降りてすぐザコがいるので倒します。ドラム缶、



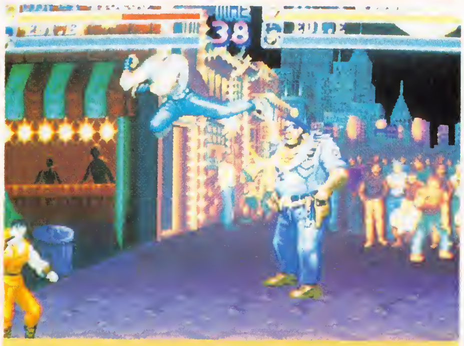




ポイズンが時間差でキックしてくる。必殺技を２度使えばなお安全だよ。



楽勝だね。ハガーはザコたちを相手にしてアンドレはガイかコーディーに任せよう。



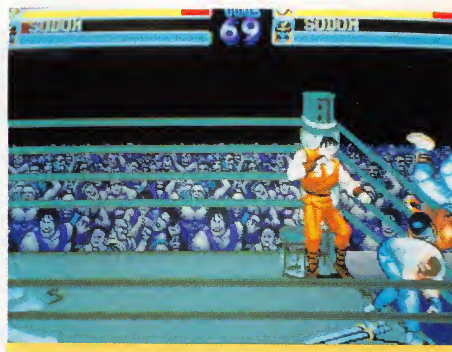
ここから飛びげりだ。間合いをうまくとってね。根気よくけり続けよう。



きちんと投げることに集中しよう。やられると大ダメージをくらう。失敗は命とりだ!!



出現位置からつかんで画面外に投げてしまえば安全だね。ナイフを先に倒すようにしよう。



こんな具合につかんで投げる。突進されてもあわてずに再度つかみにかかろう。

STAGE 3

シーン1

大量のザコとアンドレが出て来ますが、背中合わせ技で実に簡単に倒せます。

シーン2

酒場です。入ってすぐタルがありますので１人が乗ります。右からザコ、左からナイフ２人が出て来ますが、ナイフはぼーっとしているので落ち着いてザコから倒します。

ナイフを片づけると左右からワンフー、Jr.、ザコが出ます。Jr.は金縛りになっているので片方ずつ普通に倒します。途中出て来る火炎ビンに焼かれないように。

シーン3

金網リングで３人のアンドレと対決です。初めにおのおのの黄アンドレ、青アンドレをつかみ金網に向かって投げつけます。縦軸ずらしパンチで倒せますが、このとき間合いが近すぎると、つかまれてパイルドライバーのえじきになってしまいます。気をつけましょう。

シーン4

リングを出てカンバンが見えるとエルガドが現れます。パンチからの投げで倒します。画面をスクロールさせないように。

少し進むと、左右からいきなりデブ２人とポイズンが襲ってきますから、必殺技でかわします。

２人それぞれ敵を倒したらカンバンの肉を食べ、両側からのザコをけちらしボスへと進みましょう。

シーン5

ボスのエディとの対戦です。まず、少しずつスクロールさせボスの体力ゲージが出たら画面を止めます。上下に分かれてボスが近寄ってきたら飛びげりをします。

ボスの体力が３分の１ほど赤くなったら銃を乱射してきますので、つかみ技でさっさと倒してしまいます。もたもたしているとザコがどんどん出てきてしまいます。

タル、バケツなどを壊すと右から火炎ビン、左からナイフとザコが出てきます。火炎ビンは出現位置を覚えておいて待ちかまえて、右画面外へ投げてしまえばOK。そのほかは普通に倒し最後に肉を取ります。取りのがさないように。

シーン6

ボスとの戦いです。

リングに入ってすぐにソドムをつかんで右のロープに向かって投げます。そのままソドムのほうにレバーを入れっぱなしにします。時々はじき飛ばされますが、あわてずに再びつかんで投げます。体力が危うくなったら交代してください。ボスの上下に分かれ１人用と同様にしても倒せますし、パンチ技を合わせればなお確実でしょう。



戦いも中盤を越えていよいよ佳境に入ろうとしているわ。待っててね、ジェシカ！もうすぐ助けてあげるわ！

——果たして無事ジェシカが救い出せるのであろうか!? 次号に乞うご期待!!



プロレスのスタイルで構える、自称ハガー。彼はカプコンの開発スタッフだ。よりリアルな格闘技を、身をもって実践している。



元マニアの企画者に聞く

ファイナルファイト開発者座談会



カプコン開発者
企画：前川 久氏
サウンド：坂田 広氏
企画：尾加元男氏

ゲーメスト編集部



栗原桃郎



芳賀美紅



石井ぜんじ（構成）



コーディー、ハガーのルーツを探る！

メトロシティでの攻略は着々と進み、ジェシカ救出までもうひとガンバリだ。

敵のスキを見て、ゲーメスト編集部の芳賀美紅、石井ぜんじ、栗原桃郎は急きょ大阪に飛んだ。ハガーをはじめとするファイナルファイターたちの出生の秘密を知るために。

大阪カプコンビルで待ちうけていたのは、企画者の前川氏とサウンド担当の坂田氏であった。

今、ここに、ファイナルファイト裏バトルの火ぶたが切っておとされた！

投げ技習得は大変だった

ぜんじ…カプコンにはどんなきっかけで入られたのですか？

前川…友人がカプコンにいて、4年前、「こっち（大阪）へ来ないか」と誘われたんです。それでその日のうちに大阪に行って、当日から仕事をしました。

ぜんじ…元マニアだとお聞きしましたが。

前川…そうです。シューティングを中心にいろいろやりました。巣鴨のキャロットを中心に、ギャラクティックウォリアーズとか、ゲットスターなんかをやってました。当時はかなりゲームをやりこみましたね。

ぜんじ…カプコンに入られてからはどんなゲームにかかわってこられましたか？

前川…いろいろやりましたが、最近ではマッドギアとロストワールドをやりました。マッドギアはファイナルファイトの悪の組織の名前にもなっていますけど。

ロストワールドが終わった



カプコン開発スタッフにより、夢の3人同時プレイに成功。ハガーは1人だけカレーライスをたべる名誉を与えられた。



とおりゃ〜、とガイになりきる開発スタッフ。ガイのまねはたいへんだが、このジャンプ力はなかなかだ。

あと、ダブルドラゴンなどがはやっていたので、格闘ものを作ろうということになりました。

ぜんじ…ほかの格闘ゲームと比べると、キャラの大きさがかなり違いますね。

前川…出来上がったのを見て、大きすぎるかと思ったぐらいです。でもこのくらいでよかったですね。プレイヤーの動きにものすごくパターン数を多く使って、できるだけリアルな動きを表現しました。その分、敵の種類が容量の関係であまり入りませんでした。

美紅…苦労した点はどこですか。

前川…投げるというのがソフト的にかなり難しくて苦労しました。段差をつけて、高い所に来るというのももっとやりたかったのですが、これはほとんどできませんでした。ドラム缶やゴミ箱の上に乗っかるぐらいになってしまいましたね。敵もドラム缶の上に乗ればもっとよかったのですが。

そんな関係で、ガイの三角飛びはもっと有効なはずだったのですが、使える所が少なくなってしまいました。ボスとの対決では使えるようにしてありますけど。

また、今までの格闘ゲームは動きの遅いものが多かったので、操作性を良くして、スピーディーに遊べるように工夫を重ねました。

コーディーはストリート オブ ファイヤーから

栗原…ファイナルファイトの一番の魅力といえば、ハガーを中心とした個性的なキャラクターと映画的な演出ですね。どのような状況でこんなに魅力的なキャラクターが生まれてきたのでしょうか。

前川…初めにゲームのイメージビデオを作って、それをもとにゲームを作れと会社から命令があったんです。イメージビデオといっても簡単なもので、映画のシーンとシーンをつなげただけなんですが。

美紅…それがゲームのイメージになっているのですか？

前川…そうです。そのイメージビデオが、ブルースリーの映画とストリートオブファイヤーが中心だったんです。

栗原…やっぱりそうだったんですかぁ〜。

前川…ストリートオブファイヤーに、コーディーが出てきますね。主人公はあれがモデルなんです。ジェシカも同じです。ゲームのストーリーも大きく影響をうけていますね。

美紅…ハガーはどうなんですか？

前川…ちょっと忘れましたけど、元の名前がハウアーかなんかで、いいにくかったのでハガーにしたのをおぼえています。

キャラクター的には、ハガーを描いた人がレ・ミゼラブルを観に行っていて、主人公の怪力の市長がモデルになっていたみたいです。

栗原…ハガーの正体がジャン・バルジャンだったとは！

前川…だからハガーは市長でないといけなかったのです。

ガイは、ブルースリーの映画をもとにイメージを作りました。ブルースリーの動きをかなり参考にしました。

名前の方は、某少年マンガの主人公、ガイ・ヒューガからとりました。つづりは辞書をひいて、一番カッコよさそうなのにしました。

ぜんじ…敵のほうはどうですか。

前川…敵のイメージもビデオをもとにしました。名前のほうは、外国のロックバンドの名前を100個くらい書き出してもらって、その中から選んでつけました。

エル・ガドなどは、実際にアメリカにナイフ使いの名人がいて、ものすごく足が長い人が実際にいるらしいです。実在の人物がモデルになっているのです。

美紅…ポイズンとロキシーがニューハーフだというのは本当なんですか？

前川…アメリカに売り出す時に、女性が殴られたりするのは女性虐待だとクレームがついたんですよ。そこでニューハーフということにして、一応許可されたんです。

アメリカのバージョンでは、デモのテレビにジェシカがつかまっている所が出てこないんですよ。これも同じ理由からですね。最終面のベルガーも、車イスに乗っている人を虐待してはいけないのですが、本当は歩けるのに車イスに乗っているという設定にしたからかまわないわけなんです。

実はベルガーが車イスに乗っているのは、歩くパターンが入らなかったからなのです。車イスだと絵の数が節約できますから。

だから車イスから降りてもピョンピョンはねているのです。5面のボスのアビゲールも、もっと別のボスができればよかったのですが、容量に余裕がなくて首から下はアンドレのパターンを使いました。

ぜんじ…とはいえ各面のボスは個性的で、しかも強いですね。特に2面のボスは強いです。

前川…2面のボスのソドムは、刀を奪って攻撃するか、つかみ技で倒してほしかったのです。だからパンチでは倒しにくくしてあります。

しかし、ロケテストに出すと、いろいろな裏技があって楽に倒せてしまうので、改良をかさねて今のソドムになりました。

ぜんじ…ソドムはモデルとしたものはあるのですか。





ハガーがフライングパイルドライバーを決めた瞬間。しかし少し体重不足か。相手役は自称コーディー。



前川さん…企画担当。ロストワールド、マッドギア（！）の企画をへて、ファイナルファイトを企画する。「ガンスモークのナイフ投げの255回殺し（敵ライフが1を切ったら馬で踏むと、255になってしまうというバグ技）を2回続けてやったという話を聞いた瞬間『正体見たり』と思いましたね」（栗原・談）。



坂田さん…サウンド担当。戦場の狼などの曲を手がけたあと、効果音担当となる。今回はファイナルファイトの効果音すべてと、5人の作曲者のまとめ役であった。「効果音や音声合成も、サンプリングしたのをそのまま使うのではなくて、高低を変えたりいろいろ処理して使っているんです」。



尾加さん…カプコン開発のドン。その軽快な語り口は、ゲーム業界の修羅場を生き抜いてきたことを感じさせない。カプコンの数々の話題作の仕掛け人だ。今回は座談会に忙しい合間をぬって顔を出してくれた。これからも面白いゲームを期待しよう！

今回の発言は編集の都合で全部カット。ザンネン！



これはコーディーの飛びげり。いや…それとも必殺技のつもりなのだろうか。ゲームの中のコーディーと張り合うためにカプコンのスタッフは日夜挑戦している!? 人間の限界

前川…地下のプロレスやソドムは、イメージビデオをもとに作りました。実はソドムは東洋かぶれの外国人で、日本を間違って解釈しているという設定なのです。また、ソドムの持っている刀は、プレイヤーが使うムラマサ！でなくて、マサムネなのにも注目してください。

栗原…ムラマサ！と、ビックリマークもついてますね。

食べ物の豊富さが隠れた魅力

ぜんじ…ファイナルファイトでは、いろいろな食べ物が出てくるのも面白いですね。

前川…そうですね。本当は、飲み物を飲んでから食べ物を食べると消化がよくて回復するとか、肉ばかり食べてると酸性体質になってよくないとかやりたかったですね。

栗原…食べ物がゴミ箱の中から出てくるとか、トイレの中の地べたに落ちてるとか、すさまじい状況で食い続けますよね。

前川…肉は一応皿の上に乗ってますよね。皿ごと食っているという話もありますけど。

ぜんじ…警官の吐き出すチューインガムを取って体力回復というのが一番すごかったですね。初めは青く光っているから宝石だなんていってたんですが、実はだ液で光っていたとは…。

前川…初めは考えてなかったんですけど、途中でやろうと思いついて…。ソフトマンは、やめようやめようといっていたのですけど。

ぜんじ…ノーダメージでチューインガムを拾うときに入るボーナス点が誕生日を表しているというのは本当ですか？

前川…そうです。ほかに、食べ物が画面ぎりぎりにある時に拾えないと悔しいので、ひょこっと画面の内側へ飛び出してくるように工夫したり、細かいところで凝りました。

また、肉は出たり出なかったりする所もあるようにして、たまには楽に進めるようにもしました。

ぜんじ…肉のでる法則はないのですか。

前川…法則はなくて、乱数で決めています。ただ、プレイによって進みやすいとか、進みにくくなるとかはあります。プレイ時間が長くなると、画面上の敵の存在できる数とか、強い敵の体力とかが変わります。

また、32回に1回は、とても易しくなることがあります。たまたまこれに当たると楽に先に進めると思います。調子がいいぞ、という時はこのラッキーパターンに当たっているかもしれませんね。

◆

栗原…エンディングは映画的な演出があって、なかなかいいですね。

前川…エンディングもストリートオブファイヤーの影響をうけています。キャラクターを描いた人がエンディングのセリフをみんな考えたんです。少しクサいセリフでしたかね。「オレは普通には生きられない男だ」というセリフがありますね。これを海外向けに英語に訳すとき、フツウに生きられないってどういうことだと聞かれて困りました。ニュアンスを伝えないとわかってもらえないですから。

ぜんじ…1COINクリアのエンディングの、牛丼50パイ食べたというのはカプコンの近くの吉野屋ですか？

前川…そうです。ここまで来る途中にあったでしょう。

深夜になると、近くにあまり食べる所がないんですよ。そこで、一時期牛丼を食べに行くのがはやったんです。近頃は、さすがに食べ飽きて、あまり行く気はしませんね。

気合を入れて作った効果音

ぜんじ…音楽はどのようなイメージで作っていったのですか？

坂田…ファイナルファイトは、たくさんの人が曲作りに参加しています。初めにイメージビデオを参考にして、雰囲気を統一しようとしたのですが、人によってうまく合うように作れる人と作れない人と分かれました。

個人的には1面が気に入っています。

ぜんじ…シーンごとに曲が変わりますね。

坂田…これは初めから決まっていたことです。また、曲以外に苦労したのは効果音ですね。このゲームは、リアルな効果音がとても重要だと思ったので、特に力を入れました。

前川…パンチを当てる時の音が入ると、全然雰囲気が違って面白くなりますね。

坂田…企画のほうから、こんな音を入れてくれといろいろいわれました。ラリアートをかます時の音を作ってくれといわれて、どんな音なのか悩んだこともありました。でもよく考えたら、ラリアートの音は、音でなくてかけ声だったのですね。

また、初めの頃はコイン投入の音がハガーのウォ～という声だったのです。しかし、プレイ中にコインを入れると、いろいろ問題があるので新しい音を作りました。

音声合成は、社内でいろいろな人に入れてもらったり、外人の人に頼んだりしてその中からいいものをピックアップしました。だから、ハガーが誰の声かはわからなくなってしまいましたね。

前川…マイクを向けられて、音を入れるのはなかなか恥ずかしいものです。

栗原…ロストワールドやストライダーの、声優が吹きこんだのじゃない素人っぽい声が私は好きですねえ。

◆

ぜんじ…今日はいろいろ楽しい話ありがとうございました。最後に、ファイナルファイトの続編の予定があるかどうか聞きたいのですが。

前川…予定はしてません。続編は作るつもりはないのですが、今、なかなかすごいゲームを作っているので楽しみにしていてください。発売はまだ先になりそうです。

ゲームセンターで、ファイナルファイトをプレイして、喜んでくれているのを見るのはとてもうれしいことです。これからもがんばっていきたいと思うので、ヨロシクお願いします。

ここが全国一有名な、あのファイナルファイトの開発スタッフが1ヵ月に50パイ食べたという吉野屋。只今建物の外装を改装中。





DUG

ダグ

●身長　176cm
●体重　72kg

スケベエで、女と見ると下品な言葉を投げかける。頭がハゲているのは、本人はファッションといっているが、実は若ハゲをかくすためと皆に思われている。1年の半分は、ビールばかり飲んでいる。



BRED ブレッド

●身長　178cm
●体重　70kg

通称「ポルちゃん」。性格はそれほど悪くないのだが、いつもトラブルに巻き込まれるタイプだ。車が好きで、いい車を見るとエンジンを直結せずにおられない。



HOLLY WOOD ハリウッド

●身長　202cm
●体重　85kg

生まれ、本名は不明。歌とダンスが得意なことから、ハリウッドというあだ名がついた。ナイフを使ったバイオレンスな殺しが大好き。チリソースも好きだが、なぜか豆だけはよけて食べる。ナイフも怖いが足くせも悪い。



JAKE

ジェイク

●身長　177cm
●体重　68kg

ブレッドやダグの仲間。彼らの趣味は、つるんでスーパーを襲撃したり、かわいい女をさらってきて仲良く遊ぶことである。容姿に似合わず、パズルやクイズが好きな男だ。そのせいか、仲間の中ではリーダー格。



TWO-P ツーピー

●身長　183cm
●体重　82kg

記憶喪失の浮浪者だったのを、マッドギアに入れられた。そのすばやい動きは、ガイでさえも手をやいた。本名はわからない。「あぁ、そいつは俺も同じだ」と言うクセがある。ミミズやトカゲが嫌いだ。



J ジェイ

何を考えているかわからない、自閉症ぎみの男。だがスピードだけは結構ある。クスリを扱っているという噂も聞くが、サラダなどの健康的な食品を妙に好む。急に話しかけたりすると、おこりだすことがある。

●身長　181cm
●体重　78kg



POISON

ポイズン

●身長　175cm
●体重　52kg

B88W60H89。ロサンゼルスの孤児院で育つ。今は、メトロシティの裏通りに面したマンションに茶の猫と一緒に住んでいる。美容のためにも闘いはやめられないと彼?は考える。フライドポテトが好物。



技について話し合う2人。国や言葉は違っても技を追求する心は同じだ。

Final Fight

©カプコン

ダウンタウンファイターズ

戦い終わって嵐は過ぎて、メトロシティを夕陽が照らす…。
薄闇のせまる街を、今日も一日よく戦った
ストリート・ファイターたちの影が行く。
今回は、そんな彼らの素顔をちらりと紹介。3人組の秘蔵スナップもあるぞ!

イラスト・文:カプコンファイナルファイト開発スタッフ
構成：栗原桃郎

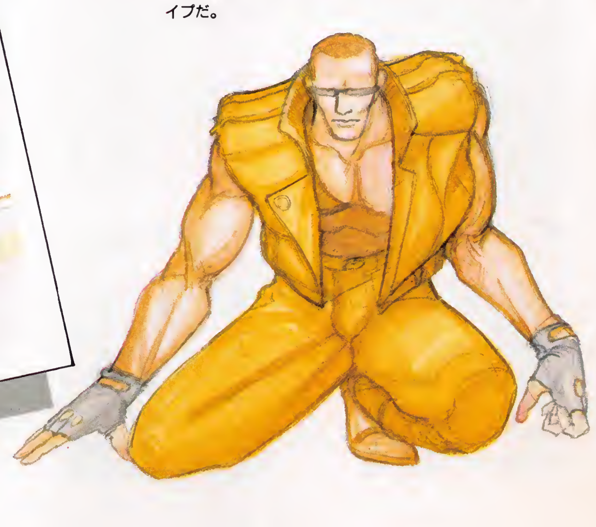
ストリートファイトで相手をKOしたあと、妻のナンシーと記念撮影。こんな幸福なときも……。ハガーのプライベートアルバムより。



SIMONS シモンズ

●身長 178cm
●体重 85kg

意外と努力家で仲間うちで最も多くの技を使いこなすようになった。日曜日にはよきパパとして妻と子供を連れ、よく公園に現れるという。マッドギアにはめずらしいタイプだ。



うれし恥ずかし 1986.5. 表紙でドン!!

創刊以来、かわらぬ思いでゲーム、ゲーマーと共に歩いてきたゲーメスト。最高のもの
──"The GAMEST"を目指し、これからも気合レッドゾーンでいっちゃうよ！



●創刊号／86年4月19日発売。88ページ。特集AOUショー。現在よりひと回り大きいA4判だった。ASO講座、ダーウィン4078や1回で終わった連載漫画、なぜか手紙が来ている読者のページとわけのわからない味がなんともいえない雑誌であった。

1987



●2号／セガ特集。誌面のほとんどをプレイヤーが作っているため、異様な熱気がたちこめている。しかし、本作りは初めてなのでこのあたりは毎月大変なのだった。



●3号／タイトー特集。なぜか表紙は山瀬まみ。ファミコンの記事を排しアーケード専門誌となる。判型も現在の大きさに。



●4号／AMショー特集。アウトラン、ダライアス、バブルボブルなど登場。誌面もようやく落ち着いてくる。インター1コイン攻略。



●5号／コナミ特集。神戸のコナミビルまで取材に行ったり、1日社員として働いたり…。'86ベストゲームとしてファンタジーゾーン、アルカノイド、バブルボブル、アルゴスの戦士などが挙げられている。



●6号／この号より隔月刊から月刊となる。自転車操業に輪がかかり、編集部はパニック。



●7号／特集カプコン。アイウエオ順に編集長をもちまわる御当番編集長なる制度が発足。



●8号／特集AOUショー。ぜいたくにも目次がカラーである。サラマンダ100万点への道。



●9号／1冊まるまるダライアス。メーカーの全面的協力で、記事も盛りあがる。



●10号／創刊1周年を記念して、各メーカーの方たちが一堂に会してゲーム大座談会。



●11号／R-TYPE登場。ドラゴンスピリット、1943とシューティングの天下。



●12号／2年目の夏はアウトラン、スパハン、WECルマンでドライブゲーム特集。



●13号／攻略ゲームが盛りだくさん、豊作の夏。パロディ版"ゲーメスト"がのる。



●14号／荒木飛呂彦ネタが妙に盛りあがる。連載漫画「メタルフリークス」おちる。



●15号／特集AMショー。現在入手しうる最古のバックナンバーであったりする。

1988



●16号／アフターバーナーII特集。毎月この時期になると浪人ライターがおびえだす。



●17号／第1回ゲーメスト大賞。ダライアス。なぜかカラー2ページでチャイルスの記事が。



●18号／各社開発陣の協力のもと、ヘリゲーム特集。別冊の話はこの時点で出ている。



●19号／すごい表紙。PII特集で読者が爆発的に増えてたりする。



●20号／特集AOUショー。グラディウスII、アサルト登場。攻略チェルノブ、究タイ。



●21号／3年目に突入。表紙に「よくぞ持ちました!!」などと書いてあるのが泣かせる。



●22号／バリバリの攻略号がしばらくつづく。雑君漫画が好評をハクす。



●23号／源平プロのペラボー漫画掲載。ピンボールコーナーが目次に載せ忘れられる。



●24号／ニューゲーム、攻略盛りだくさん。CPシステム第1弾、L・Wもお目見え。

はまり続けて50号



●25号／ソウルオリンピック記念でオリンピックゲームを特集。スタッフも安定してきた。



●26号／"だーめすと"発行。以降、ゲーメストが10倍ボンボコピーになったかどうか…。



●27号／AMショー特集。さらに第1回カラーイラスト特集も。昭和が暮れていく。

1989



●28号／いきなり表紙で「モンタスーレア」。さらに記事中では「モンスリーレア」!!



●29号／第2回ゲーメスト大賞、グラディウスII。この年は豊作だったといえる。



●30号／まーじゃん特集のせいかは知らねど、発行部数が急激にのびる。



●31号／テトリス人気、大爆発。カラーページもふえて充実のゲーメストである。



●32号／AOUショー特集。創刊号以来アイランド担当だった御旅屋氏が引退。



●33号／目次でファイナルブローがファイナルゴローとなり、物議をかもした。



●34号／ワルキューレや天地など、キャラクターゲームが豊作だった時期。



●35号／F1人気に、レーシングゲーム大特集。ずるずる大活躍。イラスト特集第2弾。



●36号／大阪ショーOAO'89開催。取材にかこつけてうまいものくいたおす編集部員たち。



●37号／同人コーナースタート。詰めテトリスの正解者が続出し、大あわて。



●38号／ビッグネームの続編が続々と出て、話題となる。テトリス人気おとろえず。



●39号／特集AMショー。パズルゲームがドッと出てくる。ゆうゆにインタビュー!!

1990



●40号／大攻略号。台湾ゲーメストコピー誌を紹介? 詰めテトリスII登場。



●41号／第3回ゲーメスト大賞、テトリス。各ゲームが実力を評価されていたといえる。



●42号／カプコンワールドやジャンボ尾崎がひそかに大人気。SR麻雀アニメが発売。



●43号／各メーカーのVGM担当が集まり、座談会。グラIII、ファイナルファイト攻略。



●44号／幕張メッセでAOUショー。大型筐体特集で、歴代の大型筐体をふりかえる。



●45号／別冊ギャルズ♡アイランド。スタッフ爆睡のフルリスト、読者入魂のイラスト群!



●46号／史上最狂のシューティング、パロディウスだ!あらわる。第3回イラスト大会。



●47号／家庭用コンパネ特集が好評。5年目突入を記念して、ゲーム名場面集も。



●48号／攻略ひとすじ号。メーカー就職情報に燃えた人も多いかも?



●49号／特集、東亜プラン。中小メーカーの時代か?いきなり目次で「白マント」。



●50号／そんなこんなで50号。読んでくれたみなさんに感謝!!これからもよろしく。

1990.10.

死ぬ気で集めた50号記念 第1回 大感謝プレゼント!!

総勢500名



●これぞまさしく大サービス！メーカー、編集部から各個人に至るまで協力して集めたプレゼントの品々だあ!!

50号記念！大感謝プレゼントと題されたとおり、ゲーメスト創刊以来の豪華プレゼントだ。

ゲーメストとしては、清水の舞台から飛び降りた（激・死語）気持ち。死んだ気になってプレゼントグッズをかきあつめましたぜぃ。

メーカーはじめ、関連会社の方々もその気持ちに応えてくださって、あっしゃあ、もう、大満足でさぁ。グッズン、ゴックン。



ところが、ややや！いっぱいすぎて全部載らない!!そこで大感謝プレゼントは今月と来月の2回にわたってすることにしました。あぁ、すごい。

今月のプレゼントの応募方法は、P.72～73の大大アンケートに答えてP.16のハガキを出していただけば、自動的に応募したことになります。希望の賞品はキチンと書いてね。

抽選で選ばせていただきますが、たくさんあるから、当たる確率は大きいぞ。



さらに、ご注目。P.106を見てほしいのだ。各コーナーの担当者がプレゼントをくれるぞ。こちらも同じ条件で自動的に応募できるぞ。これは、大感謝プレゼントが残念ながら当たらなかった人たちの中から、抽選させていただきます。1つぶで2度おいしいのだ。

応募方法は全く同じ。アンケートに答えてくれればOK。

②







●編集部賞

①



アンケート回答用ハガキはP.16にあります。希望賞品を書く欄も2つあるから、P.72～73の大感謝プレゼントから1つ、P.106の編集部プレゼントから1つずつ選んでしっかり書いてください。

プレゼント希望の人は

●応募方法 P.72～73の大大アンケートに答えてP.16のハガキに回答、希望賞品番号を書き、切手をはってポストに入れましょう。

●締め切り　9月30日（消印有効）

●当選者発表　ゲーメスト10月30日発売12月号誌上にて発表。

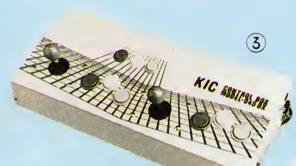
●編集部特別賞

基板だよ～！

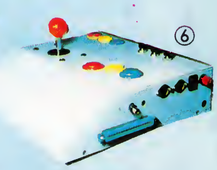
推薦者	ゲーム名	推薦した理由
C·LAN	フラックアタック ㊴	キラリと光るゲームだからおすすめ。
FRS-N.O	飛　翔　鮫 ㊵	めんどくさいルールなしに遊べるゲーム。
からっきい	ブラックドラゴン ㊶	個人的に一押しアクションゲームです。
ぜんじ	闘いの挽歌 ㊷	難しいゲームだが、ゆっくりやってください。
やまかわ	アルゴスの戦士 ㊸	とりあえず飽きがこないゲームを選んだつもり。

●コントロールパネル賞

③



⑥



④

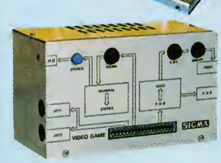


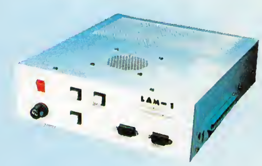
⑤



⑦







50号記念 大感謝セール

● VGM賞・メーカーハード賞・感謝賞

★希望する賞品を下記より1点選んでP.16のアンケートハガキに番号で明記して下さい。

編集部賞

①50号記念テレカまたはアイランドテレカ（48名）
②おなじみポストカード2枚組（48名）

コントロールパネル賞

③キョーワKIC−045DX（1名）
④ハッピー商会SVG−8　（1名）
⑤シグマ電子ARV-7（ジョイスティック付）（1名）
⑥テクナートQC−1（1名）
⑦ロータスプレスLAM−1（ジョイスティック付）（1名）

VGM賞

⑧ズンタタサイン色紙（10名）
㊳ミキ・カスミ・ショーコサイン入りCD（5名）

メーカーハード賞

⑨セガメガドライブ（1名）
⑩セガゲームギア（1名）
⑪SNK ネオ・ジオ（1名）

メーカー感謝賞

★タイトー★
⑫エアインフェルノ開発者サイン入りポスター（13名）
★セガ★
⑬G-LOC攻略本サイン入り（4名）
⑭コラムスパンフサイン入り（3名）
⑮ボナンザブラザーズバッジ（2名）
★データイースト★
⑯バルダーダッシュポップ3点セット（1名）
⑰ダークシールポップ3点セット（1名）
★コナミ★
⑱トライゴン開発者特製色紙（2名）
⑲トライゴン開発者イラスト入りスケッチブック（1名）
⑳パロディウスだ！㊙設定資料（1名）
㉑グラディウスIIIポップ（1名）
★東亜プラン★
㉒スノーブラザーズポスター（50名）
★ジャレコ★
㉓とんじゃん帽子・小物入れ・ソープ3点セット（2名）
★ビデオシステム★
㉔スーパーバレーボール開発中画面写真（1名）
㉕ハットリス開発中画面写真（1名）
㉖スーパーフォーミュラ開発中画面写真（1名）
★テクノスジャパン★
㉗トランプ（5名）
★セイブ開発★
㉘雷電テレカ（5名）
㉙雷電下敷き（5名）
★エス・エヌ・ケイ★
㉚麻雀狂列伝㊙資料（1名）
㉛NAM-1975オリジナルソフトケース（1名）
㉜ビーストバスターズ開発中画面（1名）
㉝麻雀狂列伝開発者イラスト色紙（1名）
★カプコン★
㉞ファイナルファイトポスターサイン入り（20名）
㉟チキチキボーイズサイン入り色紙（1名）
㊱辻本社長愛用スリッパ（1名）
㊲宝物グッズ（1名）

編集部特別賞

㊴基板　フラックアタック（1名）
㊵基板　飛翔鮫（1名）
㊶基板　ブラックドラゴン（1名）
㊷基板　闘いの挽歌（1名）
㊸基板　アルゴスの戦士（1名）

⑪


⑩


⑨


⑧


⑮


⑭


⑬


⑫


⑳


⑱


⑯


㉒


㉑

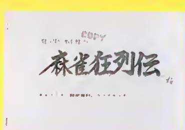

⑲


⑰


(注)帽子だけだよ！

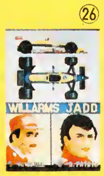
㉓


㉛


㉚


㉘

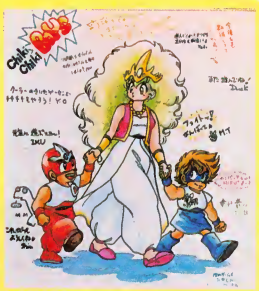

㉗


㉖


㉕


㉔


㉜


㉟


㉞


㉝


㉙


㊳


㊱


㊲


ナムコ・美少女キャラクターばかりを集めてしまいました。



ナムコ ギャルズアイランド

レーザーディスク9.21 ON SALE
¥4,800(税込)

〈収録ギャル＆作品〉
カイ／「リターンオブイシター」
モモ／「ワンダーモモ」
アリーシャ／「ドラゴンスピリット」
わや姫／「超絶倫人ベラボーマン」
アリス／「メルヘンメイズ」
みゆきちゃん／「オーダイン」
アルテミス／「フェリオス」
ワルキューレ、コアクマン／「ワルキューレの伝説」
CAV／30分／CXステレオ
PCLP-00065

ビデオ好評発売中 ¥3,800(税込)
PCVP-10290

G.S.M.1500 INFORMATION

9.21発売

CDのみ発売　価格¥1,500(税込)



音声合成、未使用曲を含むオリジナルバージョンを完全網羅した
UPLの魅力をたっぷり味わえる豪華盤。解説書、楽譜付。

TASK FORCE HARRIER/UPL

特典：CDケースサイズ・カラーステッカー
PCCB-00041

パソコン通信ネットスタート！
FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内
入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部 サイトロンレーベル「FM P-NET」係

サイトロンテレフォンインフォメーション
東京03-236-4000
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えのないよう正確に！)

発売元：PONY CANYON INC. サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL.03-221-3151
制作：サイトロン・アンド・アート(株)
販売元：(株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON
PONY CANYON

SCITRON'S new RELEASES

ナムコ作品第3弾、ドライブシミュレーションゲームを中心としたラインナップで堂々登場!

ナムコの新作「ファイナルラップ2」をはじめとする人気ドライブシミュレーションゲームをアレンジバージョン、オリジナルバージョンとも収録しています。アレンジは高西圭が担当しています。更に現在開催されている大阪の花博'90にて話題の360°スクリーンを使用した超大型シューティングゲーム「ギャラクシアン^3」のオリジナルサウンドトラックを収録しています。

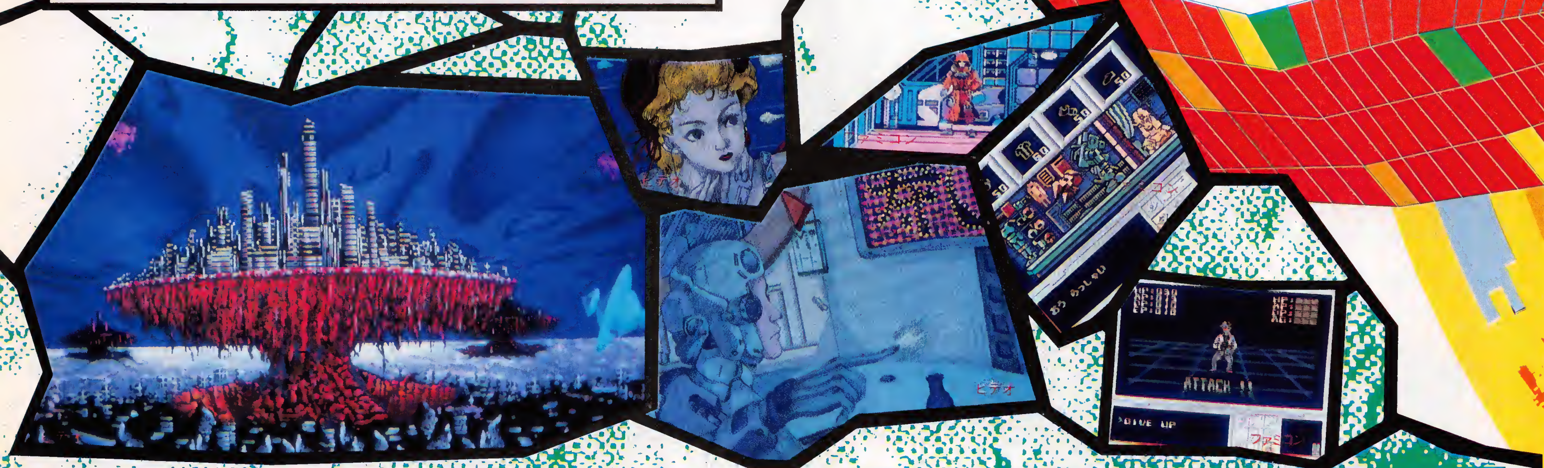


FINALLAP 2
—G.S.M. NAMCO 3—
9.21 ON SALE

(収録曲)
〈アレンジバージョン〉
ファイナルラップ2／ウイニングラン鈴鹿GP
〈オリジナルバージョン〉
ファイナルラップ2／ウイニングラン鈴鹿GP／フォートラックス／デンジャラスシード／ギャラクシアン^3〈花博オリジナルサウンドトラック〉

CD　：PCCB-00040　¥2,500(税込)
カセット：PCTB-00012　¥2,500(税込)
特典：解説書、楽譜

初回特典 スーパーピクチャーCD仕様盤(CDのみ)





マルチ・メディア時代のヴァーチャル・ワールド・ゲーム(V.W.G.)

SHADOW BRAIN

シャドウブレイン

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ビデオ&ファミコン
90年末発売予定　価格：¥9,800(税抜価格)

ビデオ・ソフトとファミコン・ソフトにより、ユーザーの頭の中に疑似現実を造りあげ、その中をインタラクティブに冒険する「マルチ メディア」＝V.W.G.ソフト。
3メガ＋バックアップの大容量ファミコン ソフト&D.T.V.(ディスク・トップ・ビデオ)による、パソコンCGビデオ。アルフィーの高見沢 俊彦氏作曲によるメインテーマ曲、そしてゲーム中の各BGMと完全対応したゲームミュージックCDの発売。
今までのゲームとは違った展開を繰り広げていきます。

50号記念 大感謝セール

よくわかるゲーメスト50号

あの記事は今!!

よみがえる名(?)コーナー・傑作選

構成：栗原桃郎



★1986年4月19日、隔月刊ゲーメスト第1号発行。以来月日は夢のごとく流れ、気付けば本棚のゲーメストも50冊を数える程になりました。早いものだよねえばあさんや。ひと口に50号といってもその道のりは山あり谷あり、貧乏農場か億万長者かという忙しくも楽しい日々でありました。さて、このコーナーでは創刊以来ゲーメストの誌面をかざってきた記事の数々、栄え滅びて（?）いった記憶の中の各コーナーを思い起こしてみるとしましょう。諸行無常に涙するもよし、バックナンバーを注文してみるもまたよし。ではでは、さっそくいってみましょうか。

昔の名前で出ています!?

50号ともなれば、創刊号と同じ点を見つけろ、というほうが難しい。しいてあげれば、GAMESTのロゴぐらいであろうか。その間、いくつものコーナーが始まり、また連載を終えていった。

まずは、現在レギュラーで載っているコーナーのイニシエの姿を紹介するとしよう。

攻略やゲーム紹介をのぞくと、創刊号から載っている記事は目次と**驚異現象、アイランド、ピンボール、ハイスコア、VGM**ぐらいである。そのうち驚異現象は何回か休んだし、おそるべきことに編集後記も2回続けて落ちた!!（すごい雑誌…）ので、50回皆勤は目次とアイランドだけなのだ。創刊号なのになぜか読者のお便りが載ってるのは、**3号表紙の山瀬まみ、17号のチャイルズインタビュー**などと並んでゲーメスト7不思議のひとつとされている。

（注…原稿が担当者急病他の理由で本に載らなかったことを「落ちた」という）

しいてあげるなら目次やアンケートハガキも皆勤のはずだが、実は1度間違えて前月と同じハガキをつけてしまったことがあるのだ。なんだかこんな人ばっかしである。げに素晴らしき読者の忍耐力である。若さゆえのあやまちということで、許してください。

攻略記事に関して言うと、3号のイシター2コインクリアマップ、10号の妖界道中記1コイン天界などは、まさに極限のプレイという意味で印象深い。ほかにも、ダライアスやABIIの大特集号はページを大量にさいて多方向からその魅力を追求、またゲームもそれに十分こたえうる内容であった。

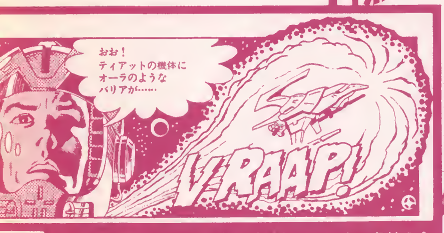
そののち、グラディウスIIやテトリスなどは半年以上にわたって攻略、ゲーム自体の奥の深さをも証明した。

「アフターバーナーの号なんて、ハイスコアとアイランドとABIIのことしかのってなかった」（N.O談）

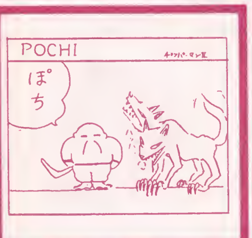
思わず記事に力が入ってしまう、そんなゲームを今後も期待したい。



創刊号より続いているコーナーのひとつ。驚異現象（びっくらめーしょん）。現在は続・驚異現象SUPER301になっている。ガバスも図書券も出ないが、技はすべてライターor読者が草の根的に発見したものだ。アーケードゲーマーの執念を知る感のあるコーナー。



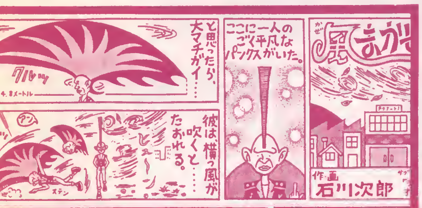
過去何度もメーカー特集を企画し、メーカー各社の全面的協力で好評を博してきたのでありました。図は、ダライアス特集で開発スタッフにかきおろしていただいたオリジナルコミック。アメコミ調がイカス。（7号）



ゲーメストにおいては、個性ほとばしる読者の皆様をも忘れる事ができない。中にはライターの記事より人気が出る投稿者も。（読者様バージョン」28号〜45号）

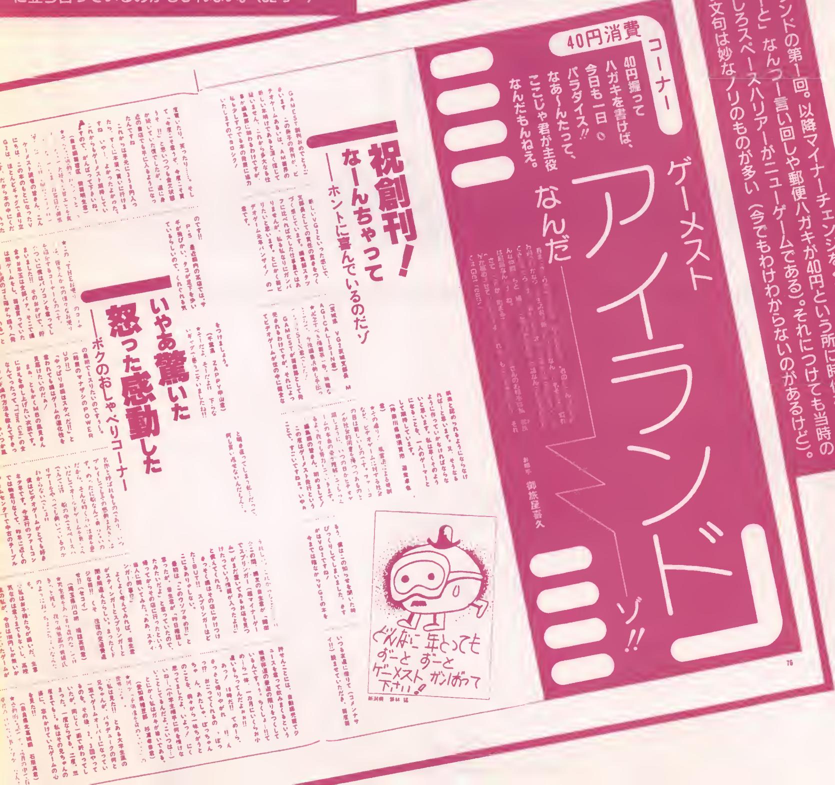


今さら何をかいわんや、のPII名場面集。コレがなかったらゲーム界は今と違う形になっていたかもしれない。以降、まーじゃん特集は何度かの恒例オタノシミ記事となる。（19号）



こんな広告があっていいのか！ の、テクナート漫画劇場。我々は今、なにかとてつもない瞬間に立ち合っているのかもしれない。（32号〜）

アイランドの第1回。以降マイナーチェンジをくりかえしているが、「なんだーゾーと」なんつー言い回しや郵便ハガキが40円という所に時代を感じる（なにしろスペースハリアーがニューゲームである）。それにつけても当時のアオリ文句は妙なノリのものが多い（今でもわけわからないのがあるけど）。



トシがばれます！ OLDコーナー

新しければよいわけでないのと同様、古いからダメということはまったくない。時には、キラリと光る新鮮なセンスが過去の中にうもれているものだ。かつて掲載されたこれらのコーナーの中には、今なお連載されていたっておかしくないものもある。そのほかにも、諸般の事情で実現に至っていないコーナーがいくつもあるのだが…。(オレがやっちゃる！という方は編集部までご一報ください。アタシでも可)(オカマはいや)

中でも、創刊号から27号まで掲載されていた「**こちら発信局**」は、特に印象に残る。全国の個性的なゲームサークルをとりあげてインタビューするコーナーで、ひそかに編集部の人材確保に大きく貢献していた。プレイヤーたちが身近に感じられる好企画だったが、サークルの数が急増したのと、誌面の影響力の点で復活は未定である。一説には、それまで女性だったレポーターが野郎になったのでサークルが集まらなくなったとか？

初期のゲーメストでほかに目立つものといえば、「**誌上匿名うちあけ話**」がある。実在のゲームメーカー、ゲームセンターでおこったオハナシを包みかくさず(実名は出さずに)暴露してしまうという、今思えば実にデンジャラスかつたのしいコーナーであった。8号から19号まで掲載された。なかなか言えない業界内の問題を白日のもとに呈示した。ジャーナリズムと野次馬根性にあふれたこの企画、現在のところ再開未定である。と聞いて安心する業界関係者が何人おられることやら。

ゲーメストと言えば、なにやら無意味なヒマ人的記事が時おり載ることで有名だ(?)。

元祖は、5号コナミ特集におけるKONOMIのニューゲーム、「**リベンジ・オブ・モアイ**」であろう。モアイが自機となり、バイパーを倒すという冗談記事であったが、編集部やコナミに問い合わせが殺倒。対してコナミはグラディウスIIにホッピングモアイを登場させて編集部員をアゼンとさせた。しかしコナミ営業部の受難はこれにとどまらず、雑君保父(旧名)「**ぐらつうタイムス・グラIIにまたもニューバージョン！**」が掲載され、コナミの電話回線がふたたびパンクする。これだけ迷惑かけてるのに、ずっと広告出してくれてるコナミはえらい。

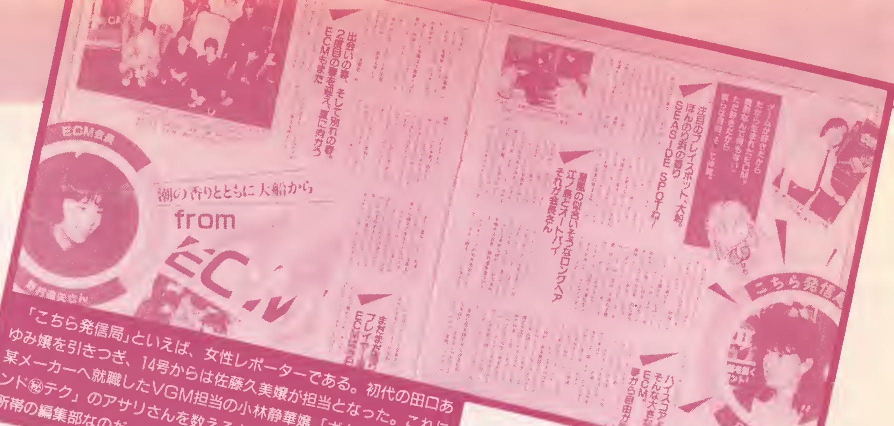
13号には「**ゲーメスト**」、26号には「**だーめすと**」なるパロディ版が8ページにわたって掲載されている。「年刊」と明記してあるのに続きが出ないのは、タイトルが思いつかないからだという線が濃厚である。

これらの発狂記事群は、現在毎月掲載中(のはず)の日本ポミネカシズムにその血統をうかがうことができる。世も末であろう。

マニアックな所では、キスメットトイプやスィートランドの攻略、なんて記事もあったのである。昔の号を持っていて興味のある人は探してみてはいかが？「**なんですかー**」に先がけること1年、1回きりで終わってしまった**石井ぜんじのQ&Aコーナー**なんてのもあるぞ。未完といえば、「**大魔界村物語**」とかあったよーな…。

20号から短期集中連載として始まった、「**鬼のぜんじ・ゲームが10倍うまくなる法**」。論理的な文章でどうしたら上手になれるか、またおもしろゲームとはなんなのかを考察している。

23号からは、それまでの紹介だけの「**OLDゲーム**」コーナー(落ちまくってたけど)にかわって、かつての名機とそれにまつわるスーパープレイヤーたちの生きざまを熱く描いた「**OLDゲーム伝説**」が開始された。これは好評だったのだけれど、担当者が多



「こちら発信局」といえば、女性レポーターである。初代の田口あゆみ嬢を引きつぎ、14号からは佐藤久美嬢が担当となった。これに某メーカーへ就職したVGM担当の小林静華嬢、「ボクのゲームサウンド㊙テク」のアサリさんを数えると、5代目となる。典型的な男所帯の編集部なのだ。(1号〜27号)



画面写真まで持ち出して、よくやる、のである。下手に冗談も言えないのだ。(5号)



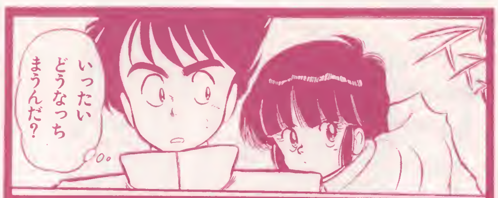
なかなか身になる教養のコーナー、「ゲーマー用語辞典」。おしくも6号で尻切れトンボのまま現在にいたっている。(1号〜6号)



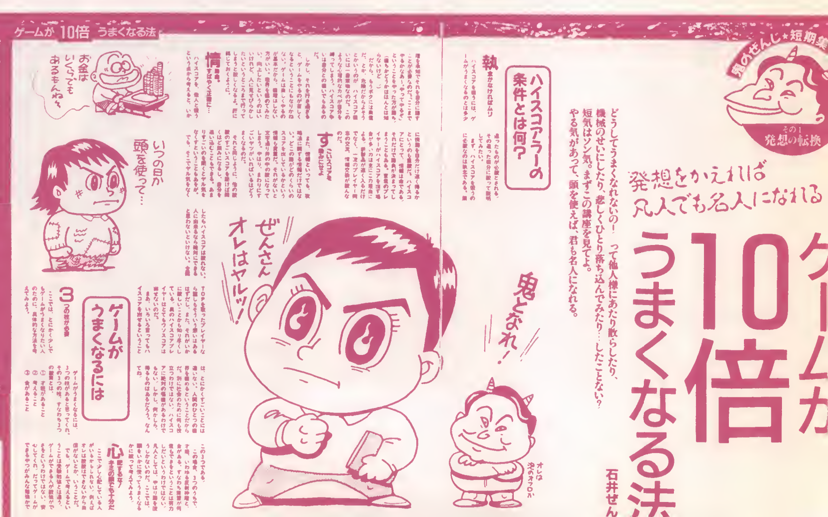
創刊号で終わった謎のマンガ、「DREAMING GAMERS」。ひとコマも人間の下半身が出ない。(創刊号)



他にも開発室のコワ〜イ話、ドライバー持って襲ってくる店長などなど。カットが某社の社長にクリソツだと評判だった。(8号〜19号)

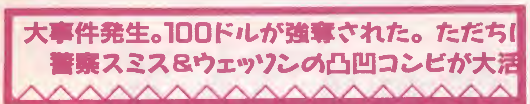


知る人ぞ知る「メタルフリークス」。砂漠でメカが戦う戦う。実は、第1撃の終わり方は個人的にけっこー好きだったのだが。(6号〜15号)

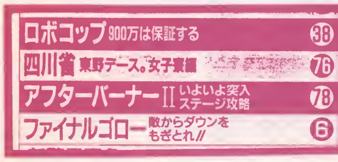


ぜんじ氏がイメージを壊されてムッとしたという「ゲームが10倍うまくなる法」。「ツノははえてないんですね」が一時ぜんじ氏をはじめて見た人の決まり文句だった。(20号〜24号)

50号記念
大感謝セール

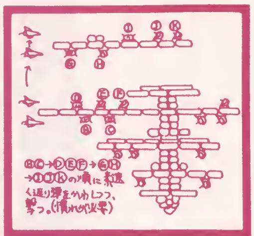


100ドルが強奪されても、全然大事件でもなんでもないような気がする。なさけないことに台湾の㋕海賊版では「百万弗」と直されていた。(25号、クレイジーコップより)



ロボコップ	900万は保証する	38
四川省	東野テース。女子寮編	76
アフターバーナーII	いよいよ突入ステージ攻略	78
ファイナルゴロー	敵からダウンをもぎとれ!!	6

過疎化の進む農村地帯、家に1人のこされた末っ子の五郎の胸の裡は。ドラマチックな情景すら思い浮かぶ名誤植である。(33号目次より)



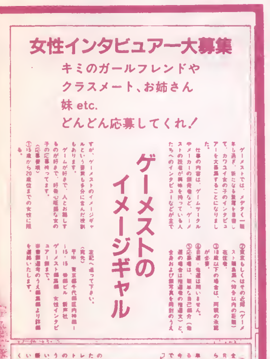
マニア魂ここにあり、「グラディウス2千万点への道」。聞いた話では、基板を買って1億点!! 出した人々もいるとか。こだわりもここまでくれば大したもんである。(11号〜25号)



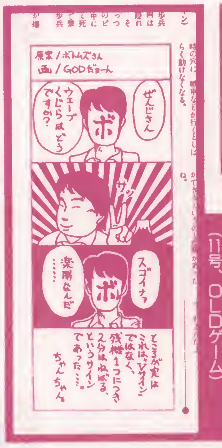
創刊当時は、「ヨロシクコーナー」と題してライターが自己紹介と共に生首をドーンとのせられていた。現在この風習はなくなっていて、よかったよかった。(1号、2号)



多くの受験生を泣かせた「詰めテトリス」。正解者にテレカプレゼントということであったが、予想をはるかに上まわる数の正解者が出て、この雑誌にしてこの読者ありの言葉を裏付けた。他に、メーカー協賛でゲーム大会なども何度か行っている。(35号、40号)



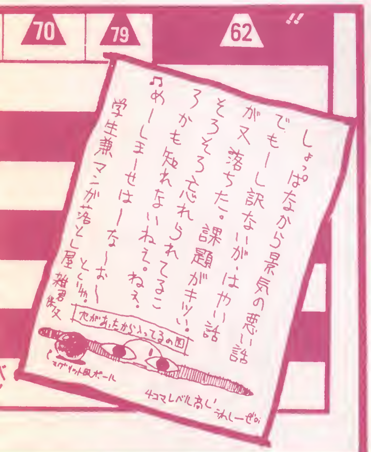
いったい何を考えてか、こんな募集までしてたりする。1通たりともこなかったんですけど。(11号)



記事と全然まるで関係ないカット。現場のノリがほとんどそのまま出てきている。ちなみにぜんじさんの住む小田原からは実際に富士山が近くに見える。(11号、OLDゲーム)



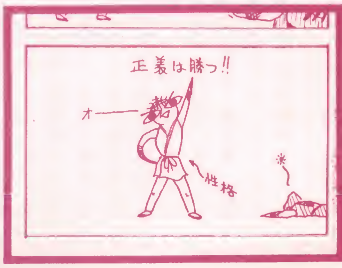
ライター読者のなれのはて、というわけで大抵のライターはこんな具合にひきずりこまれていく。TJ君、かわらんっ。(14号)



でもってこの調子である。(26号)



はたしてヒロユキ君とは何者なのか。たまに登場する謎の人物の素性をあててみるのもなかなか楽しい……かなぁ。(21号)



雑君保父衝撃のデビュウ。今より頭身が高い。足も人間の足(かえって不気味)。今より字がきれいである。(17号)

忙で現在休止中である。

30号から1年間、現役業界人による「**水谷潤のゲームデザイナー入門**」連載。役に立ってた人もいるのでは?

同じく30号より、「**読者が作るゲームデザイン・羽たまご**」開始。何作かが紹介されたが、現在投稿が来ていないので休業中。(オイオイ、ジョーダンはよせ!次々号を見よ!担当者)

いかにもゲーメストらしいといえば、11号から1年以上にわたって連載された、「**超マニア向け講座・グラディウス1千万点への道**」である。グラディウスの復活パターンを、図入りで完全に再現してしまった。マニア向け講座は、続いて「**アフターバーナーII HIT1500への道**」が開始されたが途中のままである。

ウラまで楽しむ!! ゲーメスト

50号も雑誌が出ていれば、時には企画倒れに終わった記事やらわけのわからないミスやらも出てくる。中にはそーいったアラを探すのが楽しみ、という鬼のような読者の方もおられるのう。あまり物事を深く考えないタイプの人間が多い編集部ゆえ、あとから見直してただ笑うしかないような誌面もあった気がする。

毎号毎号尽きぬ話題を提供してくれる誤植だが、その多くは原稿を活字にうちなおす(写植という)段階で起こっている。字の汚なさに加えて、ゲーメストならではの非日常的文体がそれに拍車をかけているわけだが、2度以上にわたる刷り見本のチェック(校正という)によってこれでもまだましになっているという。

中には、これは完全に写植屋さんがねらっているとしか思えない…というような大傑作もあるのだが、誤植の宿命で表には出てこない。

校正者の記憶にある、日の目を見なかった大誤植をいくつか紹介しよう。

「**パチンコファイターズ**」(**パソコンファイターズ**)
「**ミミズセンセ**」(**シミズセンセ**)
「**誘惑弾**」(**誘導弾**)
「**ファクマン**」(**コアクマン**)

そう、誤植とは、幾度もの試練を生きぬいてきた、ひとの意識のすき間をかけぬけるタフなサバイバーなのだ。そう考えれば、一体どのような思考の飛躍によってこんな誤植が生まれてきたのか?と推察などしてみる心の余裕も生まれようというものだ。(毎号あるからありがたみがないって?どうもすみません)

雑誌というのは、毎月遅れずに発行されることが第一であるからして、毎月入稿まぎわには大抵編集者やライターたちが大さわぎしながらページ調整をおこなっている。なぜかページのまん中に、ぽかっと空白があったりするのだ。すっかりハイになった頭でひねり出すようにかいたカットやアオリ文句を見て、作り手の深層心理を知るというのもまたオツなものかもしれない。

なぜか載っていないコーナーの事情を察するのもおもしろい。

(ほとんどの場合、ページが足りなくて次号おくりにされている)

ゲーメストの伝統と言えば、載ったマンガが必ず未完に終わるというのがある。創刊号にして、「**DREAMING GAMERS**」なるマンガが載っていたが第2回が出ることはなかった。当時作者が高校生で、原稿を学校の先生に没収されたらしい、と伝説にある。

続いての「**メタルフリークス**」は、ゲームと全然関係ないバトルアクションだったが、1年近く続いたのにうやむやのうちに続きが載らなくなってしまった。

17号から載っているのが、雑君保父改め雑君保プの「**ゲーセンおわらえ**」である。年4回しか載らず、某誌で「超不定期連載中」などと言われる始末であったが、未だに載り続けているあたりマイペースの強みである。目下、パラダイスワールドがどこまで続くかが興味の中心となろう。

読者も人間なら、書き手も人間である。手作りならではの雑誌の味わいを楽しむのも、また本の面白さのひとつではないだろうか?(ないない)

汗かきながら続けるおかしなマラソン

ゲーメストを作れ!!



東京のどまんなかは
内神田のビルの2階で(実は2階までしかない)
今日もよからぬ策謀がくりひろげられる…
若い(?)命を真っ赤に燃やし、
毎月毎月ゲーメストを作り続ける
そんな彼らの比較的予想しうる日々!!

企画会議

いったい、皆さんの今読んでおられるこのゲーメストはどのようにして作られているのであろうか?3千匹のアルマジロがワープロをうって、できた文節を組み合わせて作ります。ウソです。

次の号の原稿も出そろい、あーやっと終わった、というヒマもなく**企画会議**が開かれる。どのゲームをどのへんまで攻略するかとか、特集は何にしようかとか、読者の声やライターの意見をまとめながら担当者など決定する。雑誌づくりは本当に時間とのたたかいなので、**限られた時間と人材と持ちゴマ**の中でいかに面白く、喜んでもらえる記事を作れるかが編集の腕だ!などと言いつつ、たいてい攻略のふりわけに時間をとられて特集などあまり決まらぬままその日は終わってしまう。

「ゲーメスト発行まで あと50日!!」

取材・執筆

ニューゲームの情報を聞き、**メーカーに取材**にいく。歩いていける所から、新幹線で日帰りでいかねばならぬ場合まで、いろいろあるけれど、面白いゲームにあえればニッコニコなのだ。

攻略担当者は、ゲーセンに入山して奥義を会得するべく外界との接触を断つ。面白いゲームが出ると、関係ないライターまで「トイレ行ってきます」「めし食ってきます」と言って店に行ってしまう。その姿、まさに光に集まる夜虫のごとし。平均出社時間が午後の4時という、深夜営業の編集部なのである。

この時期、**なんとか締め切りをのばそうとするライターと編集者たちとの火花をちらす戦い**が連日くりひろげられる。

「今日のうどん代いりませんから明日まで待ってくださいよー」「今日はは夜12時までだからゆっくりやっていきなよ」信じられぬほど低レベルのかけひきの中、締め切りは刻々と過ぎていく。

「ゲーメスト発行まで あと30日!!」

レイアウト・校正

発行月の頭ぐらいになると、続々と…ぼちぼちできてくる原稿をチェックし、**レイアウト**に出す。もちろん、この時点で没や書き直しも出たりする。レイアウトというのは、文字の大きさやタイトル、字体、写真の位置を決める細かいデザイン指定で、ゲーメストではだいたい外部の専門家に依頼している。

レイアウトがあがると、原稿を写植屋さんに回し、**活字を指定どおり打ってもらう。**この間に、カットをイラストレイターに発注したり、余裕があったらその次の号の企画をたてたりする。

中には未だ原稿をあげてない命知らずもいて、**必殺泊まり込み**であるとか、**究極奥義電話送稿**、**大逆転自分でレイアウト**などの秘技を駆使してなんとか仕上げる。仕上がらないと、**落ちる。**

さて、写植が上がってくると**校正**をおこなう。誤字脱字や写真のミスなどをチェックするのだが、ゲーメストライターの文章は精神的テンションの高まった状態で書かれているので——早い話が字が汚なくて文章も謎が多いので、写植ミスも多くなっていて大変である。校正は、数回にわたって編集者、校正者、担当者がおこなうが、なおしてもなおしてもわが誤植へらざりけるので思わずじっと手を見てしまう(見ません)。

印刷に入る直前になると、**青焼&色校正**という最後の校正が出る。ここでミスがあるとパニック。悲惨なのが、その場で穴うめカットをかかされるカットマンである。

「ゲーメスト発行まで あと7日!!」

印刷・発送

発売日の3日ぐらい前に、**印刷・製本**のすんだゲーメストが編集部に運ばれてくる。校正でなおしたはずの所がなおってないと大ショック。(先月号目次の「白マド」とか…)しかしまぁ、すんでしまったことは仕方がないなどと言いつつ、全国のゲームセンターに新しい号を発送し、しばしの安らぎに身をゆだねる…。

「次号発行まで あと30日!!」



校正オジサンのワタシが直す!!

毎月毎月ゲーメストの誤植を直し、狂ったライターの文章に、美しき母国語を守る立場からつっこみを入れる、校正の〝オジサン〟。ゲームは知らないが日本語の文章にはチトうるさいぞ。編集部員をして「校正おそるべし」といわしめた出版一徹オジサン、50号記念にひとこと言わしてもらっちゃうよ!

とゆーわけで(何がだ!?)ここは校正の話とまいりませう…てな具合に、青年ライターの文体が、品行方正オジサンにも伝染してしまうのダ。

でもオジサンは「わからず屋」でR(これは古いか)。言葉についてはガンコ一徹なのだ。てえことは後回しにして(しっかり書いてるじゃんか)、そうだ、校正の話だった。

簡単に言っちまえば、文章の間違いを直す仕事ーこれに尽きる。ゲラ(原稿に従って印刷された校正用紙)でミスを発見するのもそうだけど、いっちゃん大事なのが原稿のマチガイを見つけることだネ。けっこうあるんだ、これが。

どうやって見つけるか?

ここで「原則」が大切になる。ホラ常用漢字ってのがあるでしょ、1945(なんだかゲーム名に似てるなあ)の漢字が。「現代仮名遣い」もそう。新聞はかなり厳しく守っている。これらの原則を頭にたたき込んでおけば、まず90%はカバーできる(ホント)。

残る10%は経験を積んで、幅広い知識をため込んでいくしかない。ゲームをやり込んで攻略するのとそっくりだネ。何事も〝王道〟なんてありゃせんヨ。「繰り返すこと」しかない。勉強だって同じこと。

もちろん原則の例外はある。ゲーメストなんか「筐体(きょうたい)」なんぞのムズイ単語を平気で使ってるねエ。ゲーム業界では欠かせない専門用語だから許される。校正ミスで「狂体」なんて本に載ってみなさいよ、キビシーおとがめはまぬかれないゾ(ゲーマーはそれに近い、と陰の声。陰だよ陰)。

縁の下の力持ちが表舞台に出たら…

ま、校正の仕事は目立たず、いわば縁の下の力持ちといっていい。完璧(かんぺき)にこなして当たり前の世界だから、神経は使う、髪は薄くなる。ところがどっこい、50号には日の当たる坂道(若人にはわかるまい)、じゃなかった、表舞台の端っこに登場することになった。

そう決まってから、編集部は大恐慌。オジサン何を暴露するかと、ライター諸君は恐怖のルツボにたたき込まれた(らしい)。攻略記事も手につかないようだし、せっかくの記念号なので今回は勘弁してあげることにした。その代わり読者諸君に、わかりやすい文章を書くための、秘訣の一端を伝授しよう。

①表現や漢字に疑問を感じたら、すぐ辞書を引く習慣をつける②日記をつける(大学ノートがよろしい)③一度書いた文章を必ず読み返す…。

もっとあるけど、並べ出したらキリがない。日本語とは、それほどに奥の深いものなのだ。反論、共感なんでもいいさ、オジサンあてに手紙を出そう!! 好評なら編集長を口説いて連載するゾ。その節は「つっこみ三昧(ざんまい)」マッサオの〝暴露〟を満載したいネエ。

この記事ははっきりいってノンフィクションです。
実在の個人・団体とまるきしそのまんまだったりして。

50号記念 寿司詰めパズル

出題 APAPA

さて、君はこの夏すべきことを成しただろうか?今号でゲーメストも50号。心機一転、新たなる一歩を踏み出さなくてはならない。

解き方

今回はヒントを見て、ゲーム名またはキャラクター名を考え、それを問題枠の中に詰めていく、というパズルなのだが、名前は途中で曲がってもいいし、文字の共用（例えば『キャメルトライ＋トライゴン』で『キャメルトライゴン』）もOKだ。

そうやって詰めていくと、どうしても収まらないゲーム名、またはキャラ名が残ってしまう。

そこで解答は、収まらなかったゲーム名またはキャラ名で、なるべく少ない人から正解にするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは9月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、阿堵物ではない「豪華な粗品」を送ります。パズルの難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

7月号当選者発表

『テトラグラム』パズルの正答率は80%。まあ妥当なところでしょう。ライバルはダンガーですね。

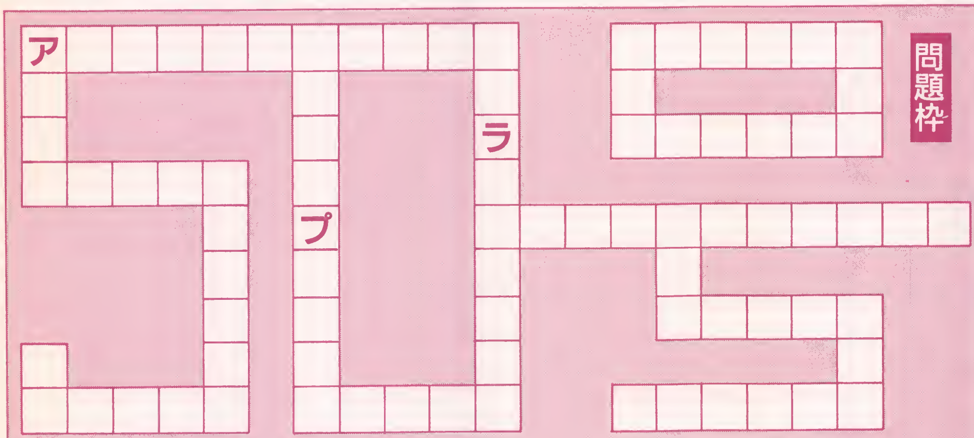
難易度アンケートは、正解者のみの集計で、VH3%・H5%・N24%・E44%・VE24%と、ほぼ狙い通りでした。

当選者

相馬祐介君（岩手県）
甲斐麻紀子さん（埼玉県）
和泉俊男君（埼玉県）
谷口心也君（京都府）
砂原靖宏君（宮城県）

以上5名。おめでとさん。

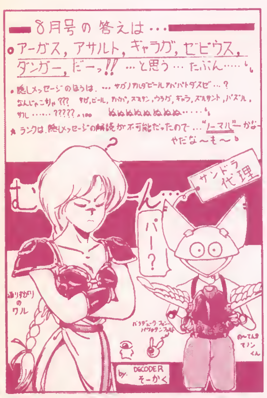
というところで、約束を果たします。北海道の藤内真君・東京の細川英昭君、DOKA君、Vanーkid君、鸜鵒眼君、よこにゃん、李can'tさん・神奈川の梅本悟君・茨城の151式A君・埼玉の究極生命体君、風末考君・静岡の門名浩則君・愛知の福井康仁君、高松大輔君・大阪のくさかべ君・長野の亜久斗君・京都の新井豪君・奈良の植村康弘君・兵庫の八幡純一君・広島の山崎剛君、森明和君・大分の天野珊瑚君、石川の瑞雲君、キミたちは偉いっ！（APAPA）



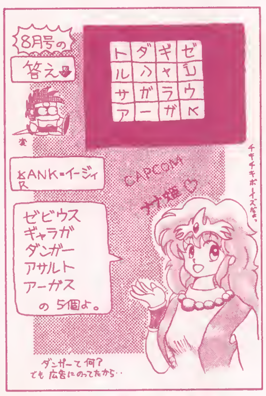
ヒント

・どうして来てくれないの?などとプレイヤーを惑わす娘。
・「手抜きちゃうど」の出てくるゲーム。
・「なんと卑怯きわまりない」な敵の出てくるゲーム。
・パワードリフトのショートカットの娘。
・猫、犬、豚からキャラを選んでトランポリンで……。
・面ごとに地上と空中の武器が変わる、ランディングがむずいジャレコのシューティング。
・魔獣の王国のねーちゃん。
・ぴぎゃー！壁ぬけはずるいが役に立つ。槍は怖いもんね。
・ちくわちくわちくわよー！と言っている訳ではない。
・対空、対地、反射と言えば。
・16トンの武器のある超有名シューティング。
・斧で敵を切ると、スコーンといい音が。鏡が怖い。ナムコ。
・宙返り着地でボーナス点を取ろう。古いナムコの横スクロール。
・エプロンドレスの肺活量娘。ナムコ。
・セリアとルウミイ。どっちが好み?ジャレコ。
・和訳すると「幻想の戦闘」。デコのアクションゲーム。
・○○○○より緊急連絡。
・クールで冷静なインテリ戦士の突然変異亀。

今月の残念賞



PN そーかく軍曹君（宮城県）
今月のワルキューレはこれっ、と。表情がいいね。



PN 坂本一樹君（福岡県）
ダンガーとは、自機がUFOのニチブツシューティングです。



PN あっしゅ君（東京都）
解当って何じゃ。しかし、こーゆー狙い方もなかなかうまい。



PN 点画野郎君（静岡県）
パズルアイデア待ってるよ。アイデアでも完成品でもOK！



PN くさかべ君（大阪府）
隠しドッカーンにはまいった。パッツーラなんて人もいたぞ。

大大アンケート!!

Ⓐ30分　Ⓑ1時間　Ⓒ2時間　Ⓓ3時間　Ⓔ半日くらい　Ⓕその他（　　　　　）

25. 月にいくらくらいゲーム代に使いますか。
Ⓐ100円　Ⓑ500円くらい　Ⓒ1000円くらい　Ⓓ2000円くらい　Ⓔ3000～5000円くらい　Ⓕ1万円くらい　Ⓖ2万円くらい　Ⓗ3万円くらい　Ⓘ5万円以上

26. ゲームの腕に自信はありますか。
Ⓐある　Ⓑそこそこ　Ⓒない

27. 自分はゲームマニアと思いますか。
Ⓐ思う　Ⓑ思わない　Ⓒ分からない

28. マニアと言われたことがありますか。
Ⓐある　Ⓑない

29. 「マニア」という言葉にどんなイメージを持ちますか。
Ⓐ熱中　Ⓑ盲目的　Ⓒ分からない　Ⓓその他（　　　　　）

30. マニアに対して、ゲームメーカーとゲームセンターではどう感じていると思いますか
Ⓐ好意的　Ⓑ嫌っている　Ⓒ分からない　Ⓓその他（　　　　　）

31. マニアと呼ばれる人に対して、あなたはどういう感じを持ちますか。
Ⓐ好意　Ⓑ嫌悪感　Ⓒ分からない　Ⓓその他（　　　　　）

32. いきつけのゲームセンターはありますか。
Ⓐある　Ⓑない

33. 「ある」人は何軒ですか。
Ⓐ1軒　Ⓑ2軒　Ⓒ3軒以上

34. どうしてその店に行くのですか（2コまで選んでけっこうです）。
Ⓐ家から近い　Ⓑ学校・職場が近い　Ⓒニューゲームがすぐ入る　Ⓓ店の雰囲気がいい　Ⓔゲーム代が安い　Ⓕハイスコアを集計している　Ⓖイベントをよくやる　Ⓗその他（　）

35. 今のゲームセンターの客層で多いのはどれだと思いますか。
Ⓐ常連　Ⓑフリーの客　Ⓒ地元の中・高生　Ⓓ予備校・専門・大学生　Ⓔサラリーマン　ⒻOL

36. あなたの好きなゲームのジャンルは？
Ⓐシューティング　Ⓑアクション　Ⓒパズル　ⒹRPG　Ⓔドライブ　Ⓕスポーツ　Ⓖ大型体感　Ⓗマージャン

37. 10年後もゲームセンターに行ってると思いますか。
Ⓐ行っている　Ⓑ行ってないと思う　Ⓒ分からない

38. あなたにとってゲームとは何ですか。
Ⓐ命　Ⓑ仕事　Ⓒ趣味　Ⓓその他（　　　）

39. ゲーメストを読みはじめて何年になりますか。
Ⓐ半年以内　Ⓑ1年くらい　Ⓒ1～2年くらい　Ⓓ2～3年くらい　Ⓔ3～4年くらい

40. 好きなゲームメーカーを1社あげてください。

41. ゲーメスト増刊号〝ギャルズ♡アイランド〟は、お買い求めになりましたか。
Ⓐはい　Ⓑいいえ

42. ギャルズ♡アイランドが発売された月にゲーメスト本誌No.46は、買いましたか。
Ⓐはい　Ⓑいいえ

以下は中学、高校生の皆さんのみお答えください。

43. 学校は好きですか嫌いですか。
Ⓐ好き　Ⓑ嫌い　Ⓒその他（　　　　）

44. 好きな科目は？
Ⓐ国語　Ⓑ数学　Ⓒ理科　Ⓓ社会　Ⓔ体育　Ⓕ英語　Ⓖその他（　　　　　）

45. ゲームセンターに出入りすることを校則で禁止してますか。
Ⓐしてない　Ⓑしている　Ⓒその他（　）

46. ゲームセンターに出入り禁止の学校は理由がありますか
Ⓐある　Ⓑない　Ⓒ分からない

47. 理由のある学校でその理由はなんですか。

48. 禁止の学校では、ゲームセンターに入った所を見つかるとどうなりますか。

49. なぜ出入り禁止になっていると思いますか。

50. ゲームセンターに対する学校側の態度をどう考えますか。

51. 学校でクラスメイトとゲームの話をしますか。
Ⓐする　Ⓑしない

52. 先生とゲームの話はしますか。
Ⓐする　Ⓑしない

53. ゲームセンターで補導されたことがありますか。
Ⓐある　Ⓑない

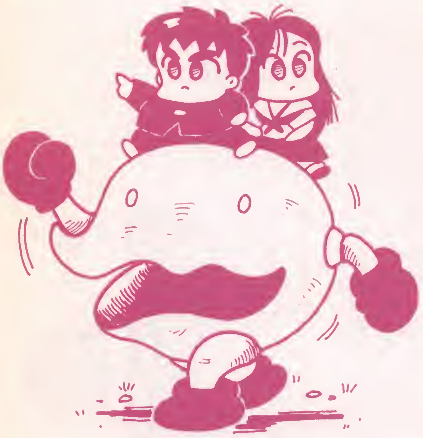
54. 学校にはパソコン等設置されていますか。
Ⓐいる　Ⓑいない

55. ゲームセンターに出入りすることに対して親はどう思っていますか。
Ⓐ何とも思っていない　Ⓑ悪いと思っている　Ⓒその他（　　　　　）

56. なぜ悪いと思っているのですか。
Ⓐ悪い所だと思っている　Ⓑお金を使いすぎる　Ⓒ勉強しない　Ⓓその他（　　　　）

57. 家ではゲームをしますか。
Ⓐする　Ⓑしない　Ⓒその他（　　　　）

58. 家でゲームをすることに親はどう思っていますか。
Ⓐ何とも思っていない　Ⓑ苦々しく思っている　Ⓒ禁止されている　Ⓓその他（　　　）



50号記念

ゲーメストの総力を結集して行う50号記念大大アンケートだ！　なぜこんなに大大的にするかって？それは読者の皆さんがどのようにゲームやゲームセンターとかかわっているかを知り、今後のゲーメストの編集方針の参考にすると共に、プレイヤーの立場をゲームの業界に、はっきり打ち出していきたいっ――と、こう考えたからです。皆さんからのはがきを待ってるよ――。プレゼントもゲーメストはじまって以来の大大スケールなのだ！

さて、アンケートの答え方はいたってカンタン。質問を読んで、自分に当てはまるところのアルファベットをP.16にはさんであるハガキに書くだけ。

質問の中には、人物名や事柄を書くものもあるけど、何とかハガキのスペースに入るように書いてください。

それから、このアンケートのハガキが大大プレゼント大当たりへの第一歩、このアンケートに答えてくれなきゃ、プレゼントにはカスリもしないということなので、よろしくお願いします。締め切りは９月30日(消印有効)。

では、いってみよぉー。

どんな生活をしていますか編

1．朝ごはんは食べますか。
Ⓐ食べる　Ⓑ　時々食べる　Ⓒ食べない

2．誰といっしょに生活してますか。
Ⓐ両親と　Ⓑ妻か夫と　Ⓒ父親と　Ⓓ母親と　Ⓔ友人と　Ⓕ１人暮らし

3．新聞はとっていますか。
Ⓐとっている　Ⓑとっていない

4．新聞は読みますか。
Ⓐ全部読む　Ⓑテレビ番組だけ見る　Ⓒ社会面、スポーツ欄だけは読む　Ⓓほとんど読まない　Ⓔ読まない　Ⓕその他（　　　　）

5．必ず買う雑誌は何ですか。
Ⓐ少年マンガ誌　Ⓑ青年マンガ誌　Ⓒコンピュータ誌（パソコン、ファミコン誌などで、もちろんゲーメストも含む）　Ⓓ音楽情報誌　Ⓔ写真週刊誌　Ⓕその他（　　　　）

6．本代は月にいくらくらいですか。
Ⓐ500円くらい　Ⓑ1000円くらい　Ⓒ2000円くらい　Ⓓ3000円以上　Ⓔその他（　　　）

7．好きなマンガ家を１人あげてください。

8．テレビはよく見ますか。
Ⓐよく見る　Ⓑあまり見ない　Ⓒその他

9．どんな番組を見ますか。
Ⓐバラエティ　Ⓑクイズ　Ⓒドラマ　Ⓓニュース　Ⓔドキュメンタリー　Ⓕスポーツ　Ⓖその他（　　　　）

10．好きなタレントを１人あげてください。

11．どんな音楽が好きですか。
Ⓐクラシック　Ⓑロック　Ⓒヘビメタ　Ⓓニューミュージック　Ⓔゲームミュージック　Ⓕ演歌　Ⓖ民謡　Ⓗその他（　　　　）

12．音楽のために月にどのくらいお金を使いますか。
Ⓐ500円くらい　Ⓑ1000円くらい　Ⓒ2000円くらい　Ⓓ3000円くらい　Ⓔ5000円以上　Ⓕその他（　　　　）

13．好きなミュージシャンを１人あげてください。

14．ビデオデッキを持っていますか。
Ⓐ自分専用を持っている　Ⓑある　Ⓒない

15．ビデオはレンタルが中心ですか、買いますか。
Ⓐレンタル　Ⓑ買う

16．よく見るビデオはどんな内容ですか。
ⒶＳＦ　Ⓑアニメ　Ⓒアクション　Ⓓコメディ　Ⓔホラー　Ⓕその他（　　　　）

17．政治に興味はありますか。
Ⓐある　Ⓑない

18．「政治」という言葉からどんな印象を受けますか。
Ⓐ難しい　Ⓑ熱い　Ⓒおもしろい　Ⓓ不潔　Ⓔくだらない　Ⓕその他（　　　　）

19．なんでも話せる友人はいますか。
Ⓐいる　Ⓑいない　Ⓒその他（　　　　）

20．自分の性格を〝しきるタイプ〟だと思いますか、それとも〝しきられるタイプ〟だと思いますか。
Ⓐしきるタイプ　Ⓑしきられるタイプ

ゲーム、ゲーセンとのかかわり編

21．ゲーム歴は何年ですか。
Ⓐ１年くらい　Ⓑ２年くらい　Ⓒ３年くらい　Ⓓ５年くらい　Ⓔ６～７年くらい　Ⓕ10年以上

22．いつ頃からゲームセンターに行きましたか。
Ⓐ幼稚園の頃　Ⓑ小学校１～２年で　Ⓒ小学校３～４年で　Ⓓ小学校５～６年で　Ⓔ中学で　Ⓕ高校で　Ⓖ20歳くらいになって

23．１週間に何回くらいゲームセンターに行きますか。
Ⓐ１回　Ⓑ２回　Ⓒ３～４回　Ⓓ５回以上

24．ゲーセンに行くと平均どのくらいの時間いますか。

続・驚異現象 Super 301

50号記念 大感謝セール

創刊号からあるコーナーも途中ネタ切れや、
担当者の交代などあってちょくちょく休みましたが、
なんとか50号をむかえることができました。
これからもよろしくお願いします。

今月のメニュー！

構成：やまかわ悠理

びっくらめーしょん 252
グラディウスIII
●スペシャル装備

A装備で、レーザーとオプションを4つつけて2面のボスを倒す。そして、ボスが爆発する直前にレーザーをダブルに変えると、レーザーとダブルを同時に撃つことができる（ショットボタンは押しっぱなし）。
（愛知県・しーあーるC君）
解 夢にまで見た攻撃だ！ダブルが連射できないのが惜しい。

びっくらめーしょん 253
パロディウスだ!
●意味なし安全地帯

2面のボスで、画面の右上はボス本体には安全地帯となるが、ボスの出してくる羽根には当たってしまう。
（千葉県・しか！＆GACHAPIN君）
解 4面のボスに次いで使えない安地。こんなのばっかし。

びっくらめーしょん 254
パロディウスだ!
●意味なし技

はがき❶
（愛知県・しーあーるC君）
解 カサがひっこまないという点では、昔のファンタジーゾーンの足出し技（空中で足を出している技）に似ている。が、使えない技だ。



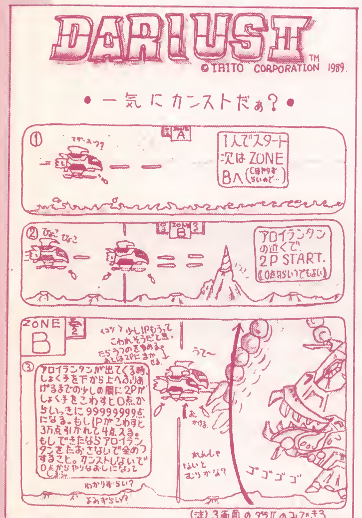
⬆はがき❶

びっくらめーしょん 255
エアバスター
●意味なし技

はがき❷
（神奈川県・おくてぃ君）
解 むう、グラディウスIIIの画面まっ白意味なし技（201番）に似ているか？

びっくらめーしょん 256
ダライアスII
●超点稼ぎ技

はがき❸
（神奈川県・KNZ君）
解 通常ではマイナス29996点なのだが、0点でやるとこうなるというわけ。しかし、印刷でるかあ？



⬆はがき❸

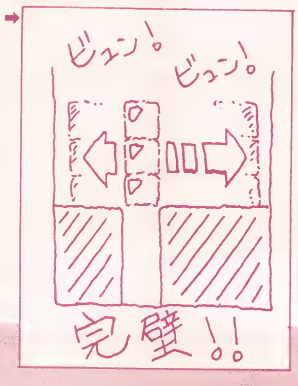
びっくらめーしょん 257
ナイトストライカー
●H技

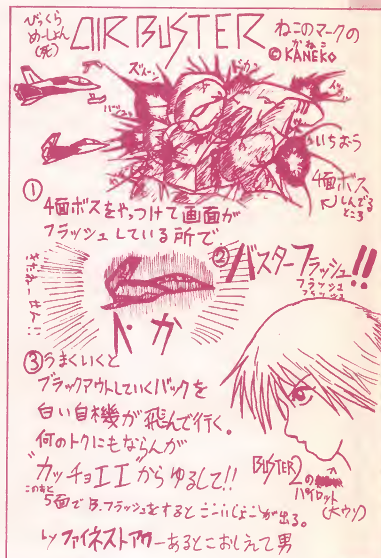
ネーム入れのときに、最後の1文字をトリガーとボタンを同時に押して入れると…。
（大阪府・ルート1764君）
解 H技というくらいだからねえ…。タイトーのネーム入れってこんなのばっか。でもこのネーム入れは技あり！

びっくらめーしょん 258
コラムス
●意味なし技

レベル0のときに図1のようにやっているといつまでたってもブロックが落ちない。
（岩手県・全国多数の皆様君）
解 →結局1人しか送ってこなかったので念のため。ちなみに、201番（テトリスのブロックがなかなか落ちない技）によく似てる。

図1➡





⬆はがき❷

びっくらめーしょん 259
スーパーフォーミュラ
●すり抜け（!?）技

イギリスGPではピットの出口付近で、日本GPではシケインの出口の所のすきまで、アメリカGPでは最初のS字の少し先の所からコースの内側に入ることができる。
（前者・兵庫県・JGK・KIT君、中・後者・千葉県・T・SAWADA君）
解 まったくの意味がない技。コースにあきたら一度おためしを。



読者サービス部 50号記念感謝 大大セール

GAMEST

↑ゲーメスト50号記念のサービスはこれだ！

● "ギャルズ" 完売記念テレカについてくるステッカーとは色違いの(ゲ)ロゴステッカーを、読者サービス部で商品500円以上お買い上げ下さった方に一枚差し上げます。（期間９月20日消印まで）



とうとう出た!! ナムコの女の子たち ビデオになって 君の部屋に登場!

ついに出るべくして出たぁという感の「ナムコギャルズアイランド」。内容を知りたくて、みんなうずうずしていると思う。

さっそく紹介にいってみよう。

プレイヤーはもちろんゲーメストのスタッフだ。思わず「ここまでやるとは何とマニアじゃ」と爆田博士も叫ぶサービス攻略で、ゲームギャルが目立つように見せ場を作っている。スゲーーェものなのだ。

当然のことながらエンディングも収録してあるから、現在ではPLAYしたくても、どこにもないあのゲームの最終画面も見られてしまうんだ。これはカンドォー！

おまけに「ゲーメスト増刊号ギャルズ♡アイランド」の資料やフルリストを有効に生かし構成したナレーションなのだ。

時間の関係でPLAYのすべてを収録することは無理だったけど、そこはそれ、ナムコギャルズをこれだけ一堂に集めたビデオとしては、君の期待に決してそむくことはない。

プレイヤーからのキャラクターの解説書もついてるぞ。

■ナムコギャルズアイランド（V−41）VHSのみ
30分／3800円

限定版1000セットだ――!!

ギャルズ♡アイランド完売記念テレカ

■ギャルズ♡アイランド完売記念テレカ（GI-1）
5500円（送料サービス）

ロゴステッカー 美麗ケース付き

「ギャルズ♡アイランド」が完売ーーイ。なんとおめでたいことだ。

そんなわけで、サービス部からはケースがついて、ゲーメストのロゴステッカーがおまけについている「ギャルズ♡アイランド完売記念テレカ」が出たぞ！

限定1000セットなので早く申し込まないと手に入らないよ。



大募集!!

おーい集まれーっ!! なんと読者サービス部のオリジナルキャラクターを募集！

何に使うのかって？

もちろん、読者サービス部で扱うTシャツやテレカ、下敷きなどに登場させたいわけ。

採用者にはゲーメスト１年分相当（6000円）の図書券をあげてしまう！個性的なのをどんどん送ってね。締め切りは９月30日だよ。送り先は、新声社ゲーメスト「読者サービス部㋖係」まで。



読者サービス部 50号記念感謝大大セール！●500円以上お買い上げの方にゲロゴステッカー進呈!!



■ファイナルファイト下敷き（C－3）©カプコン
●250円　送料1枚120円　2枚以上250円





■パロディウスだ！下敷き©コナミ
〈燃ゆる帝都編〉（P－1）
〈摩天楼の危機編〉（P－2）
●各250円　送料1枚120円　2枚以上250円

コナミお笑いコンビ現る!!

女…本日はご奉仕品の、パロディウスだ！下敷きの2点をご紹介いたします。

男…普段ならありもんのイラストで済ますところを、わざわざ開発の方に描いていただきました。力作ですねェ～。

女…さぞかし、価値のあるお高いものなのでしょうね。

男…いえいえ。1枚ほんの8億6000万円のところをゲーメストさんのご協力により、特別価格たったの250円にてご奉仕させていただきます。

女…あー（気絶、失禁する）

男…さらに今回に限り50号記念ゲロゴステッカーが500円以上お買い上げのお客様についてきます。数に限りがあるのでお早めに。

――幕――



これぞキャラクターグッズ てんこ盛り





■ファイナルファイトテレカ（C－4）©カプコン
●1000円（送料サービス）





■パロディウスだ！テレカ©コナミ
〈オールスターズ〉（P－3）
〈モアイ戦艦〉（P－4）
●各1000円（送料サービス）



■ストライダー飛竜テレカ（C－2）©カプコン
●1000円（送料サービス）





■ストライダー飛竜下敷き（C－1）©カプコン
●250円　送料1枚120円 2枚以上250円

秋に飛び出す!!

秋だ！Tシャツだ！夏に着るのはごく普通者。秋に彼女とペアルックでキャメルトライ雑プバージョンプレイが渋い！ハガーの肉体美も見事にかくす、おすすめ品だ。



■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ（W－5）
●1着2000円（送料サービス）



■雑君保プテレカ（ZT－1）
●1枚1000円（送料サービス）



■ゲーメストオリジナルTシャツ
白（W－3）、黒（W－4）
●1着2000円（送料サービス）



■ゲーメストバインダー（B－1）
●1冊800円
送料1冊360円、2～4冊730円、それ以上は880円となります。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ
3枚セット（F－2）©㈱ナムコ
●3枚セット3500円（送料サービス）



■冨士弘のワルキューレ下敷き（F－3）©㈱ナムコ
●250円　送料1枚120円、2枚以上250円



■冨士弘のワルキューレレターセット（F－1）©㈱ナムコ
●600円　送料2セットまで250円、3セット以上360円

●送料についてのお知らせ

もう改正した送料は覚えてくれたかな?えっ今月初めてゲーメストを買ったって?う～ん、では今月もお知らせしてしまうぞ。たくさんの商品を買ったときには、その商品の中から、一番高い物の送料分だけ送ってくれればいいんだ。くわしくは下の例を参考にしてね。

例

●テレホンカード…サービス
●レターセット3セット…360円
●下敷き2枚…………250円
●バインダー2冊……730円
この場合は730円です。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金 加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	—	98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕				備考	
					受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担

払込票

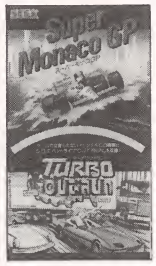
口座番号	※ 東京	※ 5	—	98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部			
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日附印		

ビデオ・熱血系

今月はモータースポーツが熱い!!



■ウイニングラン（V-32）
F-1の名にふさわしい1本だ。選ばれた男たちの死闘が美しいCG画面に再現される。君は重力の3倍にたえられるか？
●30分／3296円



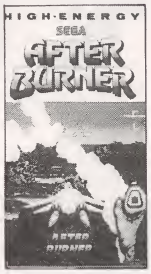
■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※
描き込まれた画面が最高の臨場感のスーパーモナコGPと超高級車によるぜいたくなドライブデート・T・アウトランの二本立！
●45分／4944円



■テトリス（V-35）※
もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽をご家族でっ!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分／3296円



■カプコンゲームシンドローム（V-27）
大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。飛竜は音楽、プレイもパーフェクトでファン必見!!見ずに死ねるか！
●90分／9476円



■アフターバーナー（V-1）
体感ゲーム屈指の名作、アフターバーナーIIのスーパープレイを全収録。超音速の死闘が、今、君の部屋によみがえる。NG付き!!
●20分／3378円



■ダライアスII（V-38）※
4種類のエンディングやすべての敵巨大戦艦はもちろん、2P同時も収録。ゲ大賞、グラフィック賞受賞の画像もバッチリだぜっ。
●45分／4944円



■源平討魔伝（V-15）
鎌倉までの完璧プレイに、スタッフ製作の実写版＋カッコいープロモーションフィルムでおすすめせずにおれない1本なのだっ。
●30分／3667円



■コナミシューティング・ベスト（V-10）
忘れじの名作グラディウスから沙羅曼蛇、グラIIまで、コナミのたどったグラディウスの歴史を振り返りつつ感動にひたれる1本！
●60分／9476円



■ギャラクシーフォース（V-13）
●30分／3667円



■ニンジャウォーリアーズ（V-11）
●20分／3378円



■パワードリフト（V-18）
●30分／3667円



■グラディウスII〜ゴーファーの野望（V-9）
●25分／3378円



■SEGAバイクスペシャル（V-2）
●20分／3378円



■SEGAスーパーゲーム6（V-3）
●60分／9476円



■沙羅曼蛇（V-4）
●20分／3378円



■A-JAX（V-5）
●20分／3378円



■R-TYPE（V-6）
●20分／3378円



■STREET FIGHTER（V-7）
●20分／3378円



■魔界村（V-6）
●20分／3378円



■レインボーアイランド（V-12）
●20分／3378円



■SEGA体感SPECIAL（V-14）
●60分／9476円



■パワードリフト&メガドライブ（V-19）
●60分／7540円



■サンダークロス（V-20）
●30分／3667円



■悪魔城ドラキュラ（V-21）
●30分／3667円



■コナミ・ベストセレクション（V-22）
●90分／9476円



■大魔界村（V-26）
●30分／3667円



■究極タイガー（V-28）
●45分／3605円



■タイトースーパーシューティング（V-29）
●90分／9476円

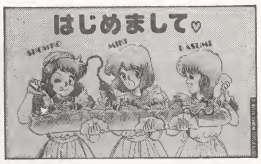
ときめき♡系



■美少女ソフトオリジナルカタログ（V-40）※
パソコンを購入したい理由の1つが、「その手のソフトをPLAYするため」と、思っている人はこの1本で内容をチェックだ！
●30分／3800円



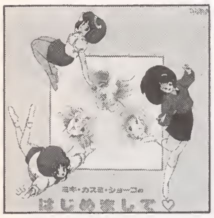
■マージャンギャルズグラフィティVOL・1（V-30）
ももこ組に殺人事件、麻雀学園にクリニック、さらに麻雀ゲームの歴史まで入ってもう盛りだくさんなのだ。見ごたえあるぞ!!
●30分／2884円



■オリジナルアニメビデオ
はじめまして♥（V-37）※
●30分／5800円



■SETAスペシャル（V-31）※
●29分／3914円



■ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして♥（L-15）
ビデオ未収録の幻のIシーンを収録したスペシャルLD。
●40分／5000円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・2（V-33）※
これがショーコの一発ツモドラだッ！ほかにPIII、美女っ子学園、テレフォン麻雀などを収録。
●30分／2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・3（V-36）※
第3弾は「掟」、鹿鳴館、個人教授とてんこ盛りのホームデータ特集なのだ。いけないお兄ちゃんは健在かのう。
●30分／2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・4（V-39）※
ついにオーラスのVOL・4はトリプルウォーズを先頭にニチブツはGメン89などを収録。絵柄のギャップがすごいのだ。
●30分／2884円

※印はVHSのみ

レーザーディスク



■マージャンギャルズグラフィティNo.2（L-13）
●60分／4944円



■マージャンギャルズグラフィティNo.1（L-12）
●60分／4944円

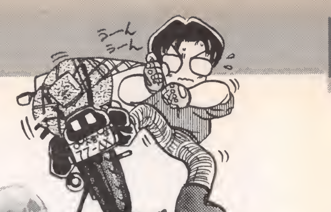


■ナムコギャルズアイランド（L-14）
●30分／3800円

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。●ビデオ・LDはすべて送料サービス。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。

全国ハイスコア★10個以上のゲームセンター激走ツアー



行った!見た!強者どもの店!!

さあっ!50号記念の大特集も、いよいよ大詰め。それではトリの特集にふさわしいゲームセンター訪問記をいかせてもらう!

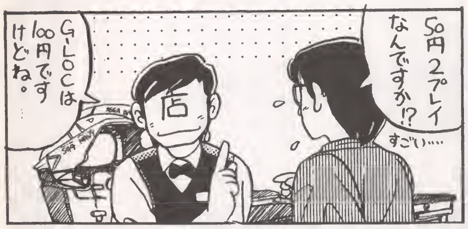
君こそゲーメスト集計当初から約束していた、☆10個以上取得したお店を紹介するという約束、今、ここで果たさせてもらった。愛車VFRで雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ、走りに走った90年の夏。その結果を3回連続で紹介させてもらうぜい。

第1回の今月は、熊本のゲームプラザから、神戸の三宮カーニバルまで…LETS' GO!



武者良太&VFR400R

熊本・ゲームプラザ



ノーマルランク50円で2プレイ!

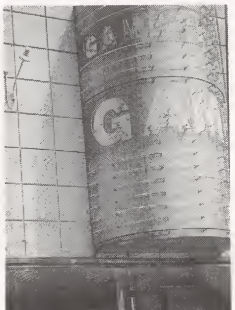
まずは熊本からスタート。☆の数も100個以上と、かなりの数を手にしているゲームプラザだ。

到着して初めに目に飛び込んできたのは、駐車場の大きさ。なんと立体駐車場完備というゲームセンター!かーすんげーとかいいつつ、バイクを降りて店へ入ると…驚異はまだ続くのであった。50円2プレイ!

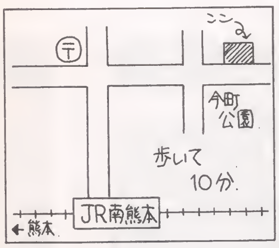
しかもランクはノーマル。アルバイト兼ハイスコアラーのM-Uさん、「オーナーの方針なんですよね。少しでもプレイヤーに還元しようという」ちょーうらやましっ!

ちなみにオイラがおじゃましたとき、常連の皆さんはパロディウスだ!の2周目の復活大会をやって盛り上がっていた。遊び遊びなどといいつつも、さすがはハイスコアラーの皆さん。目が燃えまくってましたよ。

●7月11日



本当に駐車場が大きいのだ。



福岡・スーパーアカトンボ

華やかでアダルトちっく



スーパーアカトンボ正面出入り口。

なんと入り口にはレシプロ機のオブジェが!めだつなあ。

店内は明るい雰囲気ーというか華やかなーで、とってもアダルトちっくなか・ん・じ。

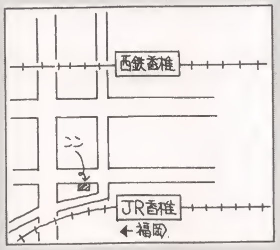
専務取締役の阿部さん、これからは女性客を引き込まないと、と考えて、わざわざ東京・渋谷のファンタジアを見学。研究に研究を重ねた結果がこの店なのだそーで。

「女性はやはり色・視覚・聴覚に訴えるのが一番です」おっと、するどいご意見!

「それからテーブル機で女性を引き込むのは、少々難があるので、うちの店はメダルに力をそそいでいます。統計上で、そろそろまたメダルゲームのブームがやってくることもありますし。正直、ゲーメストでメダルのハイスコア集計もやってほしいですよ」

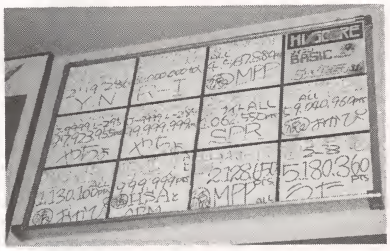
ちなみにメダルは12年周期で流行るんですと。初めて知ったこの事実!

●7月12日



福岡・モンキーハウスメインスタジアム

ハイスコアラーの量産店



これがモンキーハウスのボードだ。

九州の雄、モンキーハウス。今まで数多くのハイスコアラーを産み続けてきた店。

「そんなことないです。過去の栄光を引きずっているだけです」と、アルバイトのMPPさん。そんなことといってもー。スコアボードはウソつけませんなー。

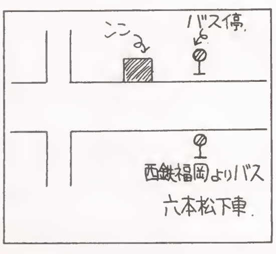
店内ではアイスやカップラーメンなどの軽食を売っている。そして、コミュニケーションノート、ハイスコアノートの他に苦情ノートも置いてあって、プレイヤーサイドにとても近い店というのが魅力。

「メンテナンスに関しては最高です。毎日技術屋が点検してますから。

ノートに関してはバインダーを使って、文章・イラストなどを分けてますから、とても見やすいですよ。一般のお客さんにもどんどん書いてほしいですね」

そんで最後に、聞いたのが、「集計見本はもっとしっかりしてほしいです(笑)」でした。

●7月12日





福岡・ゲームプラザオリンピアン

インベーダー以前からの老舗

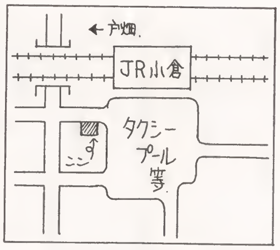


近々改装予定だけど…入口。

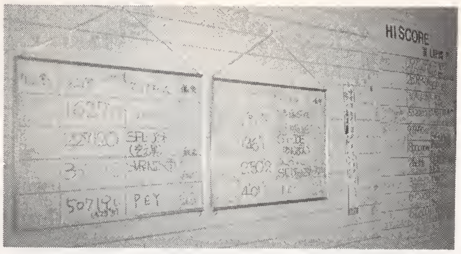
それでは九州ラストのお店、小倉のゲームプラザオリンピアン。なんとインベーダーブーム以前からずーっと続いているんだそーで。てことは…「14〜15年になるかな」さすが年期の入り具合の違いからか、藤川店長には余裕がたっぷり。

店内を見回してみると…ん?これはPC−286。

「ハイスコアのね、集計に使っているんだ。これだとデータ取っておくのに楽だしね。でも昔は初代88にテープレコーダー使っていたからね、よくデータが消えるんで困ってたなぁ」初代88!いやオイラも使ってましたよ、と関係ない話で盛り上がって、そして、「全国のハイスコア集計をやってるお店が、すべてパソコンで集計するようになれば、パソコン通信でデータ交換できるようになるんだけどな」とのご意見。まさに時代はリアルタイム! いつかそんな日が来るのかな。●7月14日



子供たちがいっぱいだ!



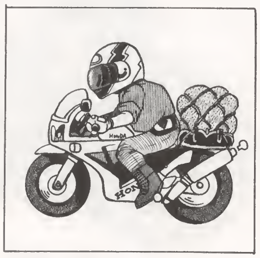
ラポス2Fのハイスコアボード。ゲーム別なのが◎。

お、お子様がたくさん! それもそのはずここはデパート

兵庫・アミューズ&レストメイヨー

イベントいっぱいだぞぉ







喫茶店とゲームセンターがいっしょになったアミューズ&レストメイヨー(レストってレストランの略なんだね)。しかも1プレイ50円だし、喫茶

愛媛・タイトピア木屋町店

プレイヤーが設置したハイスコアボード

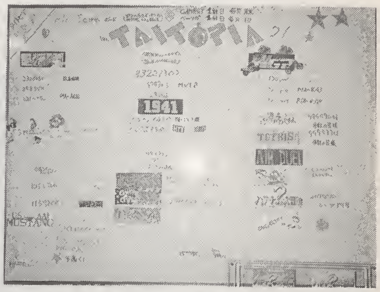
四国で唯一☆10個以上のお店がココ、タイトピア木屋町店。もともとプレイヤーがハイスコアボードを設置したというだけあって、とっても個性的なボード。PIA会長のCNTさん。いかがです?

「枠で区切ってないぶん、どーんとでっかくスコアを書くこともできるんですよ。反対にちまちま書くこともできます(笑)」

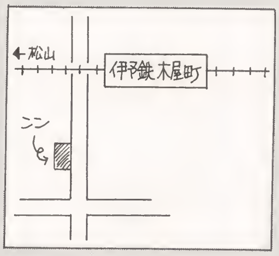
それから店内には、とあるバイク雑誌の切り抜きが貼ってある…これは?

「写真とったのが、ここの常連なんです。みんなバイクも好きでね、この店に集まる理由の一つに、駐車場の広さがあるくらいですから」

やはり年齢層が同じなんでしょーね、ゲーマーとライダーってのは。●7月15日



ゲームによってはどーんと書くこともしばしば。



岡山・ハイテクセガ表町

2Fにはオールドゲームがいっぱい



やっぱりポップコーンが目立つ。目印になるね。

これまた目印には困らない店が登場(失礼)。ハイテクセガ表町。入り口には忍者じゃじゃ丸君のポップコーンが置いてあるのだ。

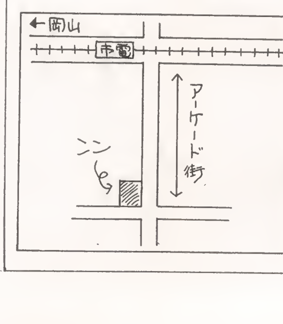
ここはアーケード街の中にあり、人通りが多いので一般のお客が多いのでは、と正直思ったんだけど、

「そうですね、お昼休みにはサラリーマンの方もこられますが、ここのアーケード街は8時にほとんどのお店が閉まるので、夜はやはり常連さんが多いです」松村店長、失礼しました。

「ちなみに1Fは人気のあるゲームやNEWゲームを置いてますが、2Fはオールドゲームなども置いてあります。私の趣味ですけど、プレイヤーにも人気があるのでうれしいですね」

それでは夏にオープンした十日市店のコメントを。

「レンタルビデオ、本屋、ケンタッキーなども同じ敷地内にある大型店舗です。新機種取り揃えてお待ちしております」●7月16日



岡山・コインスナック24

カップラーメンやおかしもあるぞ



シールハイクでおなじみの店(古いって)。

いきなり本州・岡山。ルート2沿いのゲームセンター、コインスナック24だ。以前岡山シールハイクで紹介したことがあるので、覚えている人も…いるかな?入口近くのたこやき屋が目印になるぞ。

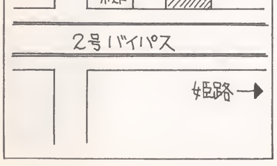
「店の中にはカップラーメンやおかしも売ってます」とはプレイヤーのKAWさん。

さて、ここのいいところはどこでしょか。

「店の感じがなじみやすいんですよ。どうも他の店は最近こざっぱりしていてイヤ」。

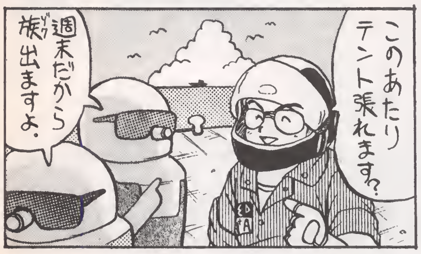
ううーん、なるほど。考えさせられるなぁ。実際コインスナックは、本当にゲームがあるからゲームセンターなんだな、って感じがしたね。いうなればシンプルなワケだ。

あと、各筐体のボリュームが大きめに設定されているのもいいぞ。●7月17日

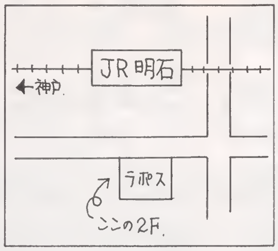


50号記念 大感謝セール

激走ツアー



兵庫・明石ラポス2Fゲームコーナー



の中のゲームコーナーなのだ。さすが客層からか、10円ルーレット（と呼んでた）などのエレメカもめだつめだつ。

店長の高木さんは、隣のホビーショップも一緒に経営しているかたで、ほんとに子供たちのことを考えておられるおかたなのだ。

「でも7時でデパートが閉まってしまうために、ここでは時間のかかるゲームで全国は狙いにくいんですよね。」と、ハイスコアラーのSVR－WIZさん。いろいろ問題がありますね。

ちなみにここのサークルSVRは、消費税とともに生まれたとのこと。ゆえに消費税が上がれば会員が増えて、廃止になれば潰れるそーで。

「ロケテストは、マニアの集まるところでやっても意味ないですよ。一般の人が集まるところでやらないと…」

●7月18日



レスト&メイヨー地下口。駅ビルからも行けるのだ。

も安いとくりゃ（アイスコーヒー100円）、一日中お店の中にいるときもあるんだろーね。

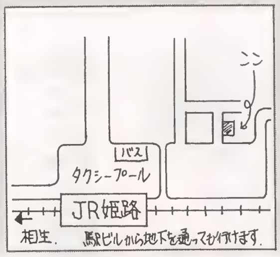
「めんどうくさいときはそうですね」と、サークルSFLの皆さん。やるぅ。

また、値段の面だけでなくイベントの多さでも見逃せないのがメイヨー。まず大きな休みに入るたびにイベントを開催するそーで。次は、クリスマスにゲーム大会を開く予定とのことなので、みんないってみてはどーかな。

一つ気になったのは、ヘッドフォンの貸し出しサービスをやっているのだけど、ほとんど借りる人がいないんですと。

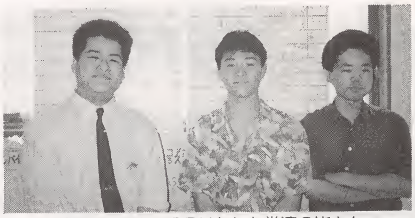
「みんなでワイワイやるのが好きなもんで」なるほどねー。

●7月18日



兵庫・三宮カーニバル

全国から挑戦を待つ


三宮カーニバル・SBKさんと常連の皆さん。

アルバイト中心になって動いているんです」。で、ハイスコア担当のSVR－SBKさんにちょっと。

「日本全国から挑戦お待ちしております」気が早い…。

「やはりここには遠征にこられる方が多いですよ。九州ですとか…。これからもどんどん来てくださいね」

店内はB1F、2Fがテーブルメインで、1Fが、クレーンと大型。なんとクレーンは4台も置いている！

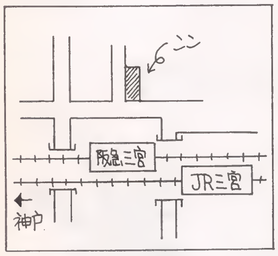
「やっぱり女性を引き込まなくてはね」

●7月19日

修学旅行のメッカ（の一つ）の神戸・三宮。イコールゲーマーたちのメッカ（の一つ）はここ、三宮カーニバルになるワケだな（ごーいん。だけど修学旅行のときにきたんだ、ココ）。

「実際ピーク時は、各地の学生さんでにぎわいます」と、店長の村田さん。

「ハイスコアに関しては、



DOHJINコーナー

担当 APAPA

さて、今回は締切がコミケちょい前だったために、ずいぶん本が少ない！というわけで、ちょっと変わった構成になりました。

投稿規定

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段および送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送ってください。できれば、本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。特徴をアピールしたものほど採用されやすいぞ。

伝言板の締切は9月20日必着。掲載は12月号。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。

（APAPA）

拡大伝言板



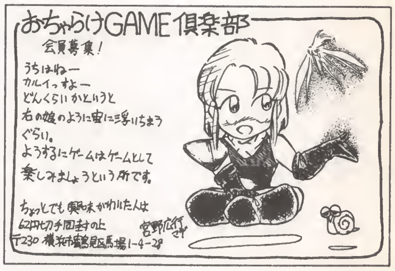




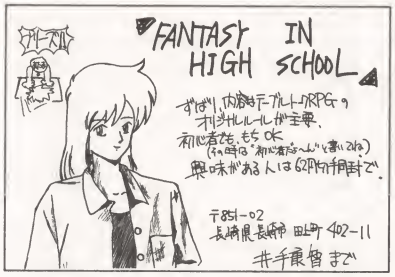








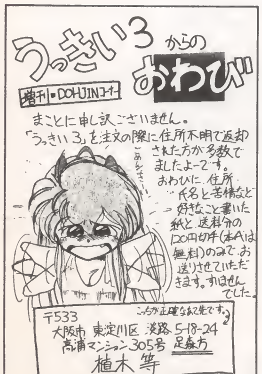






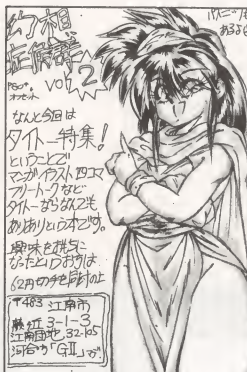


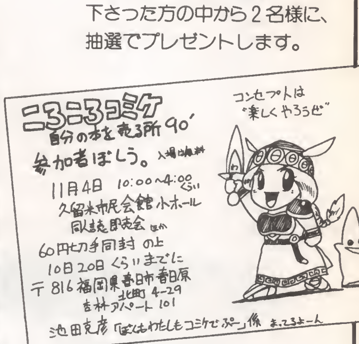
このキットを資料請求して下さった方の中から2名様に、抽選でプレゼントします。











同人誌紹介

FREAKS2



古葉企画発行、A5判60頁オフ、表紙フルカラー。

好評だった前号に引き続き、ゲームキャラを女性化してしまうという、超～ありがちだがなかなか(恥ずかしくて!?)ここまではできないという企画を堂々実行。

前回を上回る過激さは、とどまることを知らず、執筆陣もますます充実!!

通販は送料込み600円の無記名小為替で。

(〒343-01 埼玉県北葛飾郡松伏町田中3-11-6 山本方『フリークス2』係)

イグニッション VOL・5



IGNITION密造本部(OTAKKER SOFT)発行、A5判52頁コピー、表紙特殊紙。

執筆者も増え、ますます異常なノリに磨きのかかる『イグニッション』。

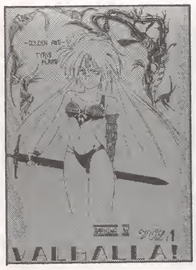
とはいえ、以前よりもフリートークのページが増えて、形としてはいっそ普通のトーク同人誌に近くなっている。

「攻略などの普通の記事を期待している人は、読まないほうが無難です。どんなにハズされても怒らない、寛大な心の持ち主と、体力に自信のある方で、この本に400円もの大金を出す勇気のある方は、申し込んでみてください」

通販は送料込みで400円。無記名小為替、または70円以下の額面の切手の組み合わせにて。執筆者募集中。

(〒851-01 長崎県長崎市界町243 Kハイツ203号 原 浩司方『IGNITION密造本部』)

VALHALLA! VOL・1



BURNING発行、B5判58頁コピー。

サークル会員が、それぞれ数ページずつ執筆し、コメントを添えて集めた1冊。

「文通、イラスト交換をメインとした私たちのサークルが、初めて本を作りました。

けっこうバラエティ豊かにできたと思いますので、よかったら買ってやってください。

会員さんも随時募集してますので、よろしくお願いします(イラストを添えて送って貰えれば、うれしーな)」

通販は300円の無記名小為替と250円分の切手で。

(〒813 福岡県福岡市東区青葉7-46-79 真鍋元)

FINAL SHOT II PLANET BREEZE



SPREAD「D」PROJECT発行、B5判40頁コピー。

マンガとトークがメイン。トークページに母親を引っ張り出すノリにはびっくり。

「執筆者は九頭龍騎、姫神妖子、ぺぺろみや、睦月威の4人。本格的活動はVOL・IIIからで、九頭が小倉へいったレポートが入る予定。今回はIの流れをくんで、ストマンとトーク中心。おまけでダラII便箋とワルキューレ便箋が付きます。

感情移入の激しい(?)女性ゲーマーが作りました。執筆者もボシュウ中!!」

通販は送料込みで300円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。

(〒874 大分県別府市吉弘町7-2 シティハイツセジュール203 栗林方 九頭龍騎宛)

ご容赦下さい!

先月号に掲載した、笹岡ゆりのさんの個人誌「ORUGA BREEZE」ですが、通販はしていませんでした。

また、掲載された値段は全くの間違いで、本来の値段とは関係ありません。

これはすべて僕の個人的なミスによるもので、ゆりのさんをはじめ、関係者の方々に多大な迷惑をかけてしまったことを、この場を借りてお詫びし、このようなミスが二度と起こらないよう努力することを約束します。

本っ当にごめんなさい!!

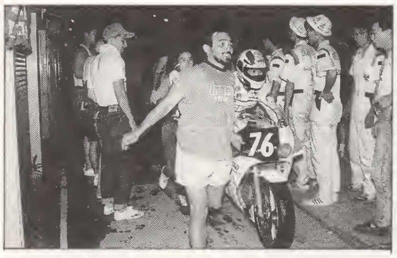
(APAPA)

ゲームランダムインフォメーション

初挑戦チームアイレム&よろず
あの鈴鹿8時間耐久ロードレース
堂々完走!

　年に一度のバイクフリークたちのお祭りともいえる「鈴鹿8時間耐久レース」が、7月29日に鈴鹿サーキットであったのはみんな知っているよね。この、28800秒に賭ける男たちの夢に、アイレムがスポンサードしたレーシングチームが出場したぞ。
　ライダーは昨年の「8耐」で20位完走している中川勝也選手と國松俊樹選手のコンビだ。ゼッケン76、グリッド50で決勝に挑んだアイレム。
　8耐伝統のル・マン式スタートできれいにスタート。全車ストレートを疾走、第一コーナーへと突っ込んだ、と思ったら、なんとアイレムのマシンは他車と接触、ピットロードをメカニックが押して行くではないですか。前途多難。
　このアクシデントでアイレムチームは10分遅れで再スタート。猛暑の中、最下位となってしまったものの、先行車の追撃を開始した。
　その後は、なんだかんだいいつつもノートラブルで、安定したラップで順調に周回を重ね、7時30分を迎え、ついに完走。それも38位とまさに堂々と、8時間を戦い抜いたのだ。
　ゴールのあと車検が終わって、ピットに戻ってくるライダー。彼を祝福するチームクルー。やっぱり8耐って感動ですよね。
　本当に、おめでとうございます。

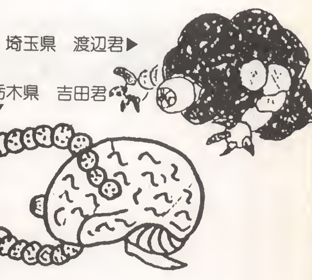
（武者良太）


このあと、ライダーはビールのシャワーで大歓迎を受けたのでした。


アイレムのキャンギャルは金髪だぜ！

新コーナーにもなるぞ!!
読者プレゼント用3Dキャラキーホルダー結果発表だ!!

　8月号募集の「いるかの立体おたく係」にたくさんのご応募ありがとう。予想以上の反響に、とてもうれしい私なのだ。さっそくキーホルダー化キャラのことを発表するぞ。


埼玉県　渡辺君▶
栃木県　吉田君▼

　そう、あのゴーレム君に決定だ。えっ「何でだ？」って。8月号で募集したキャラの条件をよく読めばわかるよ。条件の内の一絶対に製品化されん一というのは、重要な事柄なんだ。
　今月の読者サービス部を見てもらえばわかるように、読者の人気が高いキャラが新旧問わず、どんどん商品化されているでしょ。このコーナーは、あくまでも弱キャラ救済コーナーなんだ。だから弱キャラ優先で今後も製作して読者プレゼントにしていくぞ。
　おっと忘れていた。この「3Dゲームキャラ製作係（に決定！）」は、レギュラーコーナーになるぞ。
　毎月連載することによって、みんなの商品化してほしいキャラをメーカーに訴える役割も果たしていくし、今後もゲームキャラを3D化する予定だから、細かい条件なしで、全体イラスト、掲載したイラストへの意見、自分なりのアレンジなど、自由に（葉書に収められる範囲で）送ってきてほしい。粗品も進呈するよ。きれいなイラストは（今後は白黒で描いてね）掲載していく予定なのでよろしくね。
●次回より、本コーナーへの宛先はゲーメスト編集部内3Dゲームキャラ製作係だよ。
（カラーページ進出を夢みる生物、みんく・いるか）

メルダック 開発スタッフ大募集

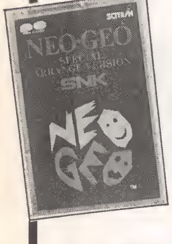
　ゲームボーイ版「平安京エイリアン」、「天神怪戦」などでおなじみのメルダックが開発スタッフを大募集！特にプログラムとグラフィックを求めているぞ。
　今後は、ゲームボーイばかりでなく16ビットマシンのソフト開発を予定とのこと。
連絡先　☎0425-72-9165　担当＝ライブプランニング・中潟（ナカガタ）
〒107　東京都港区南青山1-1-1　新青山ビル東館
㈱メルダック　AVC開発部
　メルダック・オリジナルTシャツプレゼント。欲しい人は葉書にTシャツ希望と書いて右記のメルダックまで送ってください。抽選で5名にプレゼントします。

PII・IIIオリジナルアニメ第2弾登場!!

　ポリスターのPII・PIIIオリジナル・アニメビデオが12月21日に発売されるぞ!!（予定だけど）タイトルは「スーパーリアルマージャン麻雀バトルスクランブル（仮）」。
　全編ミキ、カスミ、ショーコが大活躍する完全ストーリーもの。ゲストとしてPIVのキャラクター「香織」「悠」「愛菜」の3人が登場するのも話題の一つだ。
　毎度おなじみのビッグな初回特典も当然付く予定だ！
　耳よりな情報をキミに教えよう。8月25日に発売された「はじめまして♡」のLDのなかには、ビデオ未収録の幻の1シーンが収録されている。買うだけの価値のあるシーンだぞ！

ネオ・ジオスペシャルテーププレゼント

　大好評発売中のCD「NEO-GEO SOUND POWER」のアレンジバージョンのカセット（非売品）をプレゼント！
　ロックンロールの好きな人なら、ぜったい気に入ってもらえると思うよ。
　応募方法は、葉書に住所、氏名、年齢、電話番号、「ゲーメスト」名を明記して左記の宛先に送ってください。
〒564　大阪府吹田市豊津町18-8
株式会社エス・エヌ・ケイ「カセットプレゼント係」
締切は90年9月15日消印有効



第3回ゲーム懸賞論文
大募集
たくさんの力作の応募を待ってまーす！

　9月30日に締切のせまった懸賞論文。まだできてない人はガンバって、ラストスパートだ！
テーマ　①ゲームセンターへの批判・要望　②私とゲーム（経験談）　③最近のゲームへの批判・要望　④ゲームの魅力　⑤偏見への怒　⑥その他
応募規定　400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記。
応募先　〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル　㈱新声社内「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係〈担当／高橋己代子〉
〒530　大阪府大阪市北区兎我野町9-23　聚楽ビル503　㈱コインジャーナル内「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係〈担当／佐藤　匡〉
締切　9月30日消印有効

キミの才能をぶっつけろ!!「第1回日本ゲームソフトコンテスト」

　現在日本最大規模のゲームコンテストが実施されている。期間は90年7月5日～91年1月16日まで。誰でも応募できるのでキミもチャレンジだ！
　応募ジャンルは、プログラム部門、シナリオ部門、グラフィック部門。詳しい問い合せは次のとおり。日本ゲームソフトコンテスト事務局　電話03-360-8717



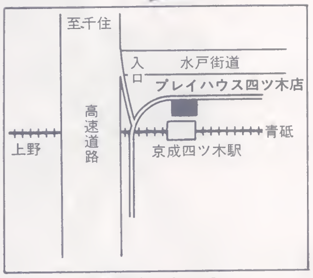
メクマくんちのゲームセンター
でまっていまーす。たのしいよ!!

今

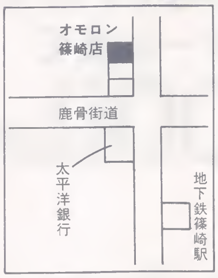
●アルバイト募集!!

●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます

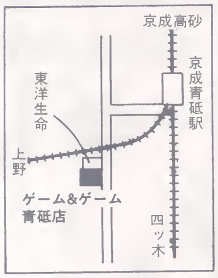
ゲーム　メダル　エレメカ



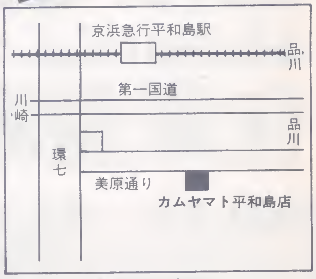
☎03(694)9561



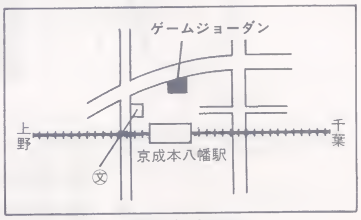
☎03(679)7245



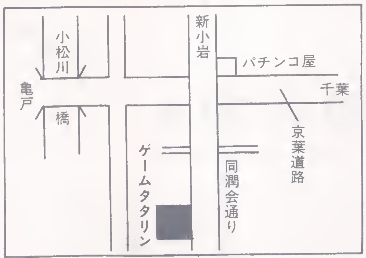
☎03(694)7739



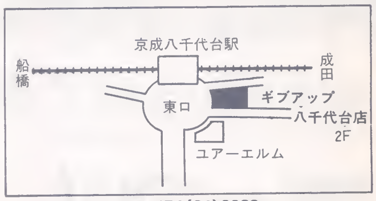
☎03(763)9658



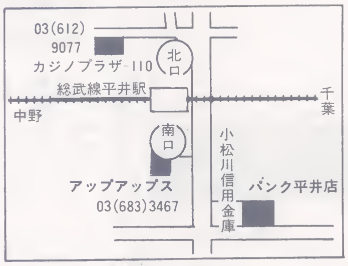
☎0473(21)1626



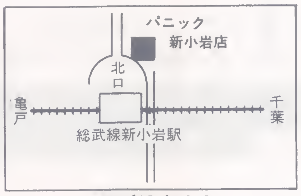
☎03(653)3250



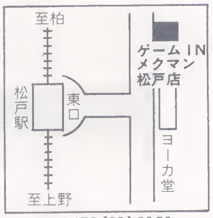
☎0474(84)9988



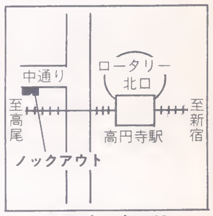
☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131



☎03(223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM７：00までで――す。よろしくね！

グラディウスIII	¥75,000	ギャルの告白	¥30,000	ナイトギャル	¥15,000
大旋風	¥38,000	ワンダーボーイ	¥20,000	セカンドラブ	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	台湾マージャン	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラッシック	¥35,000	1941	¥100,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	パックランド	¥8,000	麻雀学園	¥3,000
ギガスＰ付	¥8,000	ファンタジーゾーン	¥20,000	リアルマージャン	¥3,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ロボレス	¥10,000	ロンII	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	麻雀教室	¥10,000
熱血高校ドッヂボール部	¥12,000	エイリアンズ	¥65,000	デンジャラスシード(ロム)	¥15,000
ワールドスタジアム'89	¥80,000	西遊降魔録	¥20,000	シティーラブ	¥10,000
クラックス	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	雀王	¥10,000
エキサイティングアワー	¥15,000	ペンゴ	¥8,000	ジャントツ	¥5,000
ゼビウス	¥8,000	アルカノイドＰ付	¥7,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
1942	¥12,000	コントラ	¥20,000	パステルギャル	¥5,000
1943	¥15,000	カダッシュ	¥85,000	フェースオフ(ロム)	¥10,000
スラップファイト	¥18,000	華弥生	¥15,000	マージャンシスターズ	¥8,000
スターフォース	¥13,000	華の舞	¥20,000	お雀子クラブ	¥8,000
マッドギア	¥25,000	ドンキーコング	¥8,000	将棋	¥10,000
奇々怪界	¥15,000	ザ麻雀	¥3,000		

オモロン　**本社（株）メクマ**
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

GAMEST 増刊号第2弾!!

ザ・ベストゲーム(仮題)に決定!

かな?

8月号で募集したゲーメスト増刊号第2弾のアンケート結果がでました。

編集部で考えた企画のうちザ・ベストゲームについては、とても好評でした。もうひとつのゲームランドのほうもウケが悪いわけではなかったのですが、丸ごとゲーメストアイランドというのは安易だと感じた人も多く再考の余地がありそうです。



ザ・ベストゲーム これだけはゆずれない!!

編集部も考えをしぼった結果、どうせ作るなら今までになかった、アーケードゲームのバイブルになるような圧倒的な本にしようと決定しました。それにあたって、

・メーカー、年代別にわける。

・写真をできるだけ多くのせる。

この2点を基本に限界まで登りつめる覚悟です。万全の体制で望むべく、スタッフも増員する予定です。さらに、

ゲーマーよ喜べ!! ここまでやるぞ!

アンケートハガキを読んでいると気づくのは、

・名作以外も全部のせろ。

・マイナーゲーム特集をしろ。

という意見がとても多いことです。誰が名作の基準をつくるのか。いや、基準をつくるのは、可能なのか(いや、不可能だ)。

やはり名作だけでは甘かった。思わず身ぶるいしてしまいます。しかし、これをやらずしてこの先なにが可能なのか、これが編集部の使命だ、と地の底まで追求することに決定してしまいました。もう後もどりはできない。さようなら、人生。

ザ・ベストゲーム アンケート

肝心のベストゲームの選びかたですが、来月号のハガキをつかって投票で選ぶ予定です。

そのほかの企画でおもしろいものがあったので紹介します。

・グラディウス、R-タイプなどのすばらしいメカキャラを特集する「メカニカル・アイランド」(埼玉県・鈴木哲也君)。

この手のメカキャラファンはとてもたくさんいました。

次に、

・ボーイズ・アイランド(和歌山県・佐本貴由君)。

やはりきたか、という感じですね。タイトルを見ただけで読む気が…?

次は(愛知県・河合宣明君)。

・インカムや基板の出荷台数などもわかる基板の決定版「基板のススメ」。

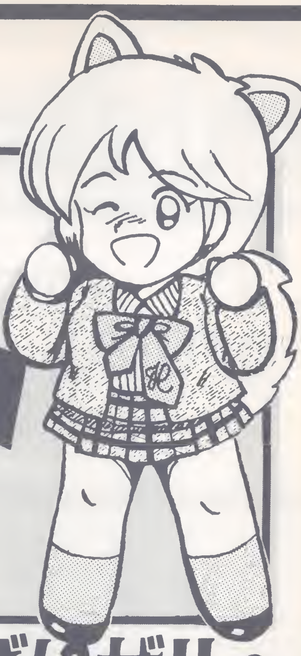
とどまるところを知らないマニア心には絶句します。タイトルは上品な感じがしますね。

そのほか、静岡県 原田泰伸君の「一冊丸ごと雑君」とか、千葉県 鈴木浩幸君の「これが編集部員だ」などという常人の盲点を鋭くついた企画も光っていました。

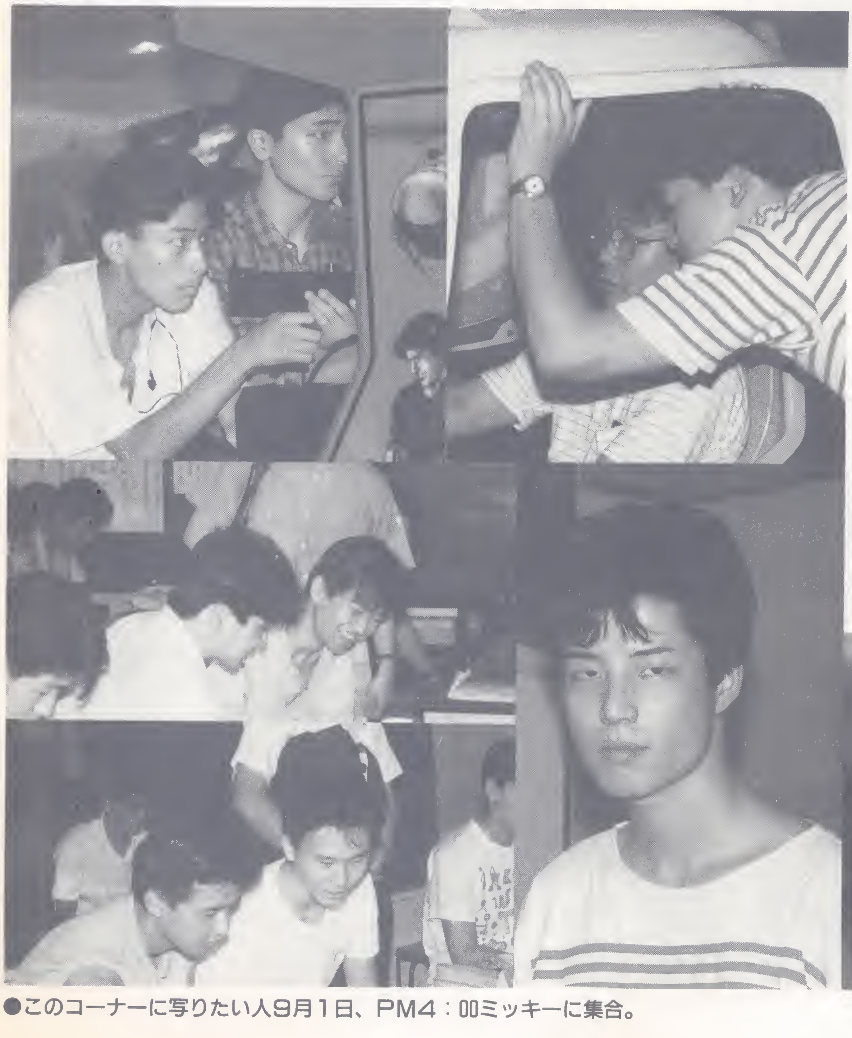
それではアンケートのご協力お願いします。

☆ゲームコーナー☆

ミッキー



●1ゲームオール50円！ こいつはすごいぜ!!●



アルバイト急募

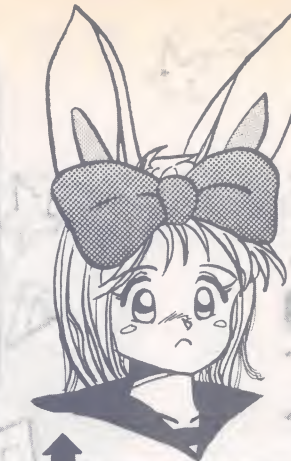
- ○時間AM10:00〜PM11:00
  (早番・遅番アリ)
- ○時給750円以上
- ○年齢18〜25歳
- ○交通費支給
- ○ユニフォーム(ジャンパー)支給
- ○仕事内容はホール係 軽作業、相談に応じます。

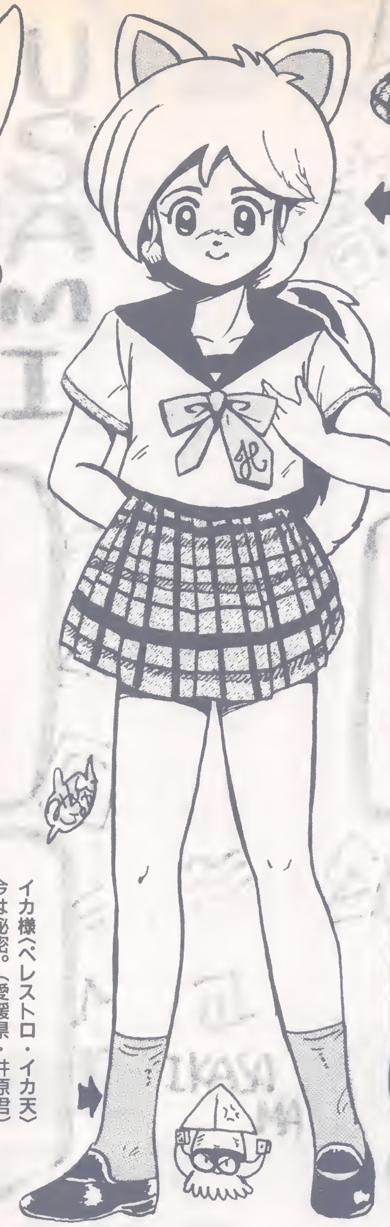


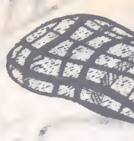
●このコーナーに写りたい人9月1日、PM4：00ミッキーに集合。



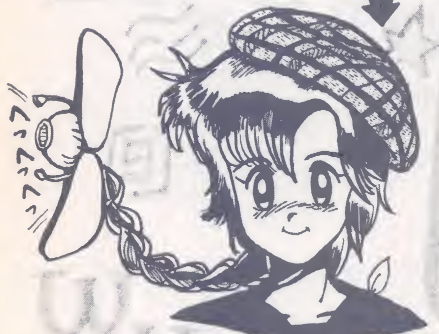
ブロッティングヴィー子
ミキ丸の友人でクラスメイトである。某有名ゲームキャラの隠し子で大富豪バクテリアン氏に育てられ、こんなマヌケな名前をつけられた。父親ゆずりの頭の花は本人の意志とは別によく喋る。
(Ⓐ当選・大阪府・常本君)







夏はセーラー、冬はブレザーの新制服。帽子はベレーで着用は自由、校章はネクタイに刺繍で入る。タイの色で学年別となる。2年は夏—赤、冬—ピンク。



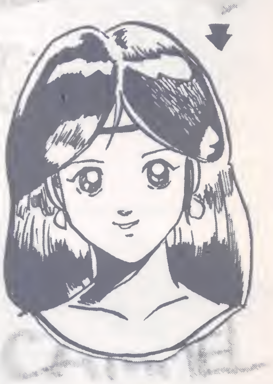


うさ美ちゃん
ミキ丸の友人でクラスメイトである。性格はおとなしくて優しい。
(Ⓐ当選・埼玉県・中野さん)

ミス・キャメル
ミキ丸の家の近所に住むハーフの18歳。パズル系のゲームが大得意。ゲーセンで声をかけられたプレイヤーは今まで不得手なゲームができるようになるという〝勝利の女神〟的キャラ。(三重県・横山君)







イカ様(ベレストロ・イカ天)
今は秘密。(愛媛県・井原君)
ニコ大佐(ニコルソン高橋)
高等部(は共学)の応援団団長。ミキ丸のピンチにはかけつける。性格は怒りっぽいが涙もろい人情家。たのまれると嫌といえないタイプ。イベント好き。(秋田県・照島君)
(両名とも先月号で発表)

第3回キャラコン入選者発表

今月の当選者は上の通りだよ。左のミス・キャメルを送ってくれた横山君はグッズの希望(ⒶorⒷ)が書いてなかったので手紙で希望を教えてね。ぜんぜん連絡がないと自動的にⒷを送っちゃうぞ。さてキャラも大勢生まれたし、次々号は学校が舞台になるシリーズ開始だ。でも、まだまだドラマを盛り上げるにはキャラ不足、君たちの創ったキャラを待ってるゾ。

今月の課題

制服が新しくなって新学期スタートの歯我田中学校。正確には「私立歯我田学園女子中等部2年C組 美木丸タマ」がミキ丸の現在籍だ。12月よりここが舞台でストーリーが始まるぞ。そこで歯我田中学の教師と、クラスメイト(女子)が今月の課題。超根性の曲がった人物や熱血派など個性的なキャラをたのむぞ。

タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

本コーナーの「タマのミキ丸」に登場するキャラクターを募集いたします。毎号違う課題がでますので、それに合わせたキャラクターを作ってご応募ください。

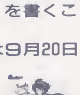
要領　ハガキか手紙にキミの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて、右記住所まで送ってください。募集内容は次の通り。
①キャラクターの姿(わかりやすい絵で)
②その名前と性格、ミキ丸との関係
③ゲームセンター〝ミッキー〟へのご意見、ご感想、ご要望(意見のない人はゲーム全般の感想)以上の3つです。

発表　面白いキャラクターは「タマのミキ丸」に登場させます。また、応募してくれた人の中から10名に下記グッズをプレゼント。希望(ⒶかⒷ)を書くこと。

締切　毎月20日　第5回は9月20日



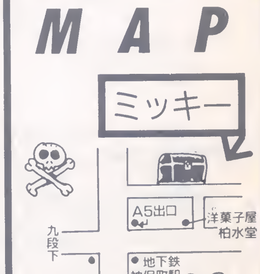
Ⓐグッズ
●ミキ丸のキーホルダー



Ⓑグッズ
●ゲーメストオリジナルポストカード

ゲームコーナー
ミッキー
〒101 東京都千代田区神田神保町1−16
☎03(293)4852

MAP



「楽しいミキ丸一家」連載第5回

きこうぜ！ DISC BOX

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.2
―コナミ矩形波倶楽部―

◆QUARTH（クォース） 1．The Marauding Block 2．The Theme From Quarth 3．The Menace Of The Block 4．The Closing Game In The Universe 5．Pattern Clear 6．Ranking 7．Game Over 8．Beyond The Terminus 9．The Prologue Of The Block Hole 10．The Theme From "Block Hole"
◆TRIGON（トライゴン） 11．Departure 12．An Ominous Predicament 13．Faraway 14．A Strange Enemy 15．Go Ahead！ 16．Thud！ 17．Sturdy Wings 18．Fighting Above The Sea 19．Deadly Laser 20．A Rought Scene 21．Monster Ship 22．Danger Zone！ 23．No Turning Back 24．Mighty Metal Body 25．Firearm 26．Into The Unknown 27．Mad Emperor 28．Calm Yourself 29．A Wise Dicision 30．Destruction 31．Victory March 32．Nostalgic
◆にゃんにゃんパニック 33．Why Don't You Join Us！ 34．大好きニャンニャン、かわいいニャンニャン 35．冒険の扉 36．おめでとうのファンファーレ 37．のりのり きゃっと 38．魔法の扉をあけたなら？ 39．ワンワンおにいさんのうた 40．Can't Stop Dancing 41．Adult Dream 42．よかったニャンのファンファーレ 43．Suka Suka 44．でこぼこアドベンチャー 45．野良猫ロック 46．勝負！ 47．よっしゃ!! 48．う――ん… 49．MOGURA バッシング 50．ざんねんだったね！ 51．うねぇ、がんばったね！ 52．キャットより愛を込めて 53．ニャンピー！ハッピー！ 54．凱旋
◆CRIME FIGHTERS（クライムファイターズ） 55．Burn 56．Dirty Fingers 57．Metallic Fight 58．Humburger Men 59．Clear 60．Crimson Street 61．Go To Hell 62．Fifty Fifty 63．Hunger City 64．Black Emperor 65．Immitation 66．Bad End 67．Carry Out 68．Hot Dog Blues 69．Revenge Of Boss 70．Fighting Chance 71．Dead End 72．Joy 73．Satisfaction



CD：KICA－1016 ￥2800（税込み）

1990年8月21日発売 キングレコード／コナミレーベル

しょっぱなから何だ？と思われるかもしれんが、買いだ。キング／コナミゲームミュージックコレクションVOL．2！トライゴン、クォース、にゃんにゃんパニック、そしてクライムファイターズと、通好みの選曲に思わずばんざい三唱！

一つずつ見ていこう。まずはクォース。あの透き通る感じのするVGMを聞いて、あなたはなにを思ったかな（ある人は四角形を思いうかべたそーな）。

しかも海外バージョンとゆー聞きなれない曲も入ってるし。いーねえ。

次はトライゴン。コナミひさしぶりの縦シューティングゲーム。曲に関しては、いうまでもない。けど、このエンディングはだれがなんと言おうとも、本当にすばらしい。初めてクリアしたとき、涙で画面が見えなかったという意見もチラホラと……。

にゃんにゃんパニック。あの時代のコナミが聴けるぞ…といいたいが、見たことある人、少ないんじゃないかな？

トリはクライムファイターズ。実は一番のオススメなのがコレ。ホットチェイスや、T.M.N.T.に代表される側のノリが、とてつもなく気持ちいーよ。でもノリとか書いても文章だと伝わりにくい（当たり前）ので、とにかく聴いてみてくださいね。

ディスク

FINAL LAP2
—G.S.M.NAMCO2—



1. FINALLAP2 (ARRANGE VERSION)　2. WINNINGRUN SUZUKA GP (ARRANGE VERSION)　3. FOURTRAX　4〜6. FINALLAP2　7〜8. WINNINGRUN SUZUKA GP (ARRANGE VERSION)　9〜18. DANGEROUS SEED　19〜23. GALAXIAN³

CD：PCCB-00042　￥2500（税込み）
CT：PCCB-00012　￥2500（税込み）

1990年9月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル　G.S.M.シリーズ

なんかちょー早いリリースの、ナムコ、ファイナルラップ2。9月21日発売だぞ。ラップ2のほかにもスズカGPやフォートラックスなども収録。そして見逃せねーのはギャラクシアン3ってワケだね。

アレンジは2曲。ラップ2とスズカGPだが、なかなか情感がでていていーぞ。カーステレオで聴く曲がまた増えたね。

そーだ、それと初回特典として、初回プレス盤はピクチャーCDなんですと。なんかだいぶ凝っているらしーので期待しましょ。

ナムコのツブぞろいの作品を集めたアルバム。いーぞ。

TASK FORCE HARRIER
© UPL



1. CREDIT　2. 夜の山岳地帯（AREA　1）　3. 友軍機合流（DEMO　1）　4. 対地モード（GAME　B）　5. 着陸（DEMO　2）　6. シベリア地方（AREA　2）　7. 氷海（AREA　3）　8. 市街地（AREA　4）　9. 砂漠の前線基地（AREA　5）　10. イワンロゴフの基地（AREA　6）　11. NAME ENTRY　12. VOICE COLLECTION　13. 未使用曲

CD：PCCB-00041　￥1500（税込み）

1990年9月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M1500シリーズ

毎月毎月コンスタントに、質の高い作品をリリースしてくれる、サイトロンのG.S.M.1500シリーズ。今回はこのタスクフォースハリアーがお目見え。UPLファンはよろこぼう！

やはりシューティングゲームの曲の場合、特有のノリみたいなのがあるけど、このタスクフォースハリアーの場合は、それプラスUPLのノリみたいのがあり、面白い感じにまとまっている。文で説明するのは難しいから、やはり皆さんに一度聴いてほしいな、と思う。

オケヒやSEだけで曲の善し悪しを決めてほしくない。聴いてみてそう思った。

読者の一押し盤（ディスク）

サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部

キングレコード／コナミレーベル
1989年5月21日発売
CD：￥2843（税込み）
CT：￥2369（税込み）

ご存じサンダークロスは、'89ベストVGM第6位。例のCDに入ってないけど絶対聴くべし！AーJAXや沙羅曼蛇のメドレーアレンジや、名曲グラIIのFAREWELLもあるぞ。オイシー。

でも一番好きなのはホットチェイス！駆けぬけるベース、スピード感あるノリノリサウンド。ハードなカーチェイスにぴったり。カーステレオで聴けば、いつのまにかアクセルに力が…。本当！でもなんでVGMベスト10に入らないんだ！いいのに…シクシク。

ともあれ、このCD一度は聴いてみるべし！やっぱカーステレオで…。アブナいって。

（山梨県　ディン&ドン君）

D-ISC BOX 50号記念プレゼント

D.B.からはどーんと、ヤマハのシンセ TX-81をあげちゃいます。FM音源（OPZ、8ポリ、1U）だよん。ベストセラー機だし、シンセ初めての人には、ちゃんと教えますので安心してね。

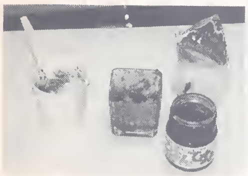
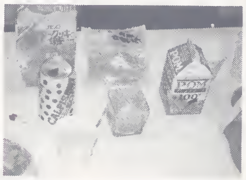
さて、応募方法は、ゲースト編集部D-ISC BOXプレゼント係まで。VGMに関するご意見、ご希望などをよろしく。イラストもうれしいな（今度ページを取って紹介するからお願いねー）。

次次回のVGMコーナーは皆さんの意見をもとに、VGMを考えてみたいとも思います。期待してくださいね。

のクロスレビュー



悪魔の毒々料理ショー！ ザ・食ス（ショック）！

かき氷			
プリン＋ごはんですよ氷	ナス＋ショーガ氷	なめ茸氷	川エスペシャル
			
大阪府　J・Hさん	埼玉県　LSD君	群馬県　米！米！米！君	編集部　あくあ
2 消毒液のにおいがする。カキ氷である必然性がないよ。	3 何これ、バッタのにおいがする———。味もバッタだよ。	5 う～ん、一応食えるけど、不自然さはぬぐいきれないねえ。	4 ゲロそのものといえましょう。味はまとも。
0 せき込んで涙を出している(笑)。	√3 ものすっごくまずい！本っ当——にまずい！	1 何でこんなの平気な顔で食えるの———？	3 うまいとはいえんが、今までの中では食える。でも見た目が…。
2 ←よりマシだよ。	3 うーん、豆腐があれば食えるね。	5 一番まとも。生き返った。	-10 一番キテル——！　ゲロそのもの。達人ボムだよこれ———！
1 はっきりいって見た目が悪すぎる。藻の生えた下水に米粒が浮いているようである。	1 そんなにまずくない。ひょっとすると食える。でも見た目が…。	1 つまらん。キノコは嫌いなのワタシ。	1 確かにゲロだねコリャ。川エコンピュータ同好会って何なんだー。

この号が発売されるのは、夏も終わりって頃だねえ。なのに「かき氷大会」。いーんだよいーんだよ、これ書いてる時はまだ暑いんだから。

さてさて今回は前述の通り読者様からよせられた、世にもマズそうなかき氷の発表だ。

応募総数5万6000（多少水増しアリ）中には「便所の水を凍らせて作る」などというネタもあったが、「うおお自分で食ったことあんのか、べらんめえ」と、あっさり没。

もーいーや、始まり始まり。

川エスペシャルとは？

川エコンピュータ同好会の会長襲名式において、新会長となる人が飲まなければならないという、恐怖のドリンクなのであるッ!!

今回はそれをかき氷にしてしまったが、よく考えると、飲むほうが嫌だぞ。のどごしが最悪なのだ。

作り方は簡単。カルピスソーダとオレンジ100%を混ぜ、そこにタマゴボーロをドロドロになるまで溶かす。そして最後に、さきイカで風味をつけて完成だ。

今回は「なれあい新紀行」の矢本広氏が天然痘と後天性水頭症を併発させて休載となりましたので、私がこのスペースをダラダラと埋めさせていただきます。慣れない「ですます調」を使っているのは、「～です」のほうが「～だ」より一文字よけいに埋められるからです。どーせなら「～であります」とか、グッとラフに「～だぜエシェキナベイベッ」のほうがいいから、これからはそーするぜエシェキナベイベッ。

これを読んでいる頃は少年少女の皆さんは夏休みも終わり間近、迫りくる新学期とゆー現実に対処しきれず、ある者は犯罪に走り、またある者は自らの命を散らす、これぞ青春、そんな季節だぜエシェキナベイベッ。さもなきゃ残暑の日照りで脳ミソ汁まで沸騰させて意識クラクラ頭ん中グラグラ。そんな時は過ぎさりし過去に思いを馳せてレッツ現実逃避だシェキベッ（←省略形）。今年の夏は充実したかい

今月の

問答無用

イッパツ大逆転



◀千葉県 E・SWAT・S・E・L・F©君



◀埼玉県 コロニ君

誌上匿名 うちあげ(?)話

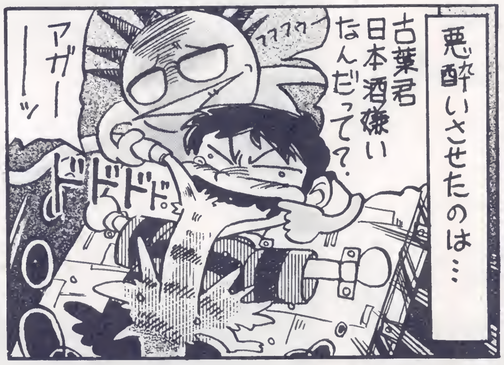
作・野村檸檬（うそ）

実はこの「かき氷大会」の前日は、ゲーメスト50号記念の飲み会だったのであーる。

誰も止める人がいないからこの日はもー無茶苦茶。

誰が一番ひどかったかというと、それは私である。いるんだよねーこういう酔った勢いでしか騒げない奴（自爆）。どーも「町人の分際で」とか「うるさいぞこの下郎共が」とか連発してたような気がするぞ（本当）。

で、話は前後するが、その翌日が地獄のかき氷大会だったのである。これはつらすぎた。はっきりいって、二日酔いの上、胃が痛い。おまけに寝不足とくらあ。これでかき氷だヒッヒヒヒ、もーダメ。



次号予告！

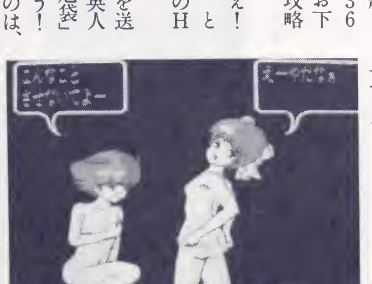
さーて次号の日本ポミネカは『いやーんばかーん、おたくハアハア大攻略！』と題して、ショウ子のウハウハ360度大回転から読者様のお下劣イラストまでなんでも攻略だ。

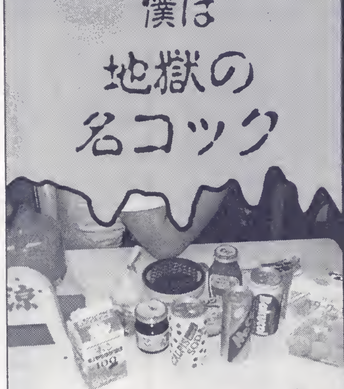
第2部ゲーセンおわらえ！も「アカセンおわらえ！」と改題して、雑君保プが初のHマンガに挑戦だ！うそ。

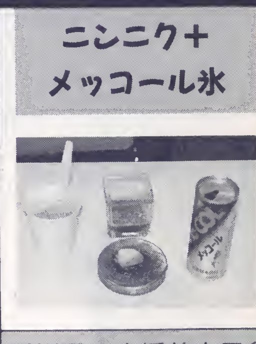
今回、一番強烈なネタを送ってくれた香川県の大橋英人君には、ポミネカ特製「厄袋」をプレゼントだ。おめでとう！

引き続き募集しているのは、『何でも相談室』『街角パフォーマンス』…やいやい誰も街角パフォーマンスに写真送ってくんないのかい、競争率どころの騒ぎじゃないぞヒイヒイ。載ったら「質素な粗品」をあげるぞ。ちなみに大逆転を狙ってイラストを送ってこられても、よっぽど激しくない限り載らないぞ。

ほんじゃまた次回。文責って何だ?の雑君保プ&古葉美一でした。

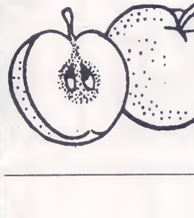

▶うおーオレはアニメ調のが好きなんだあーっうっ雑君先生え———っー（↑伏線）





香川県 大橋英人君㊫

食通共

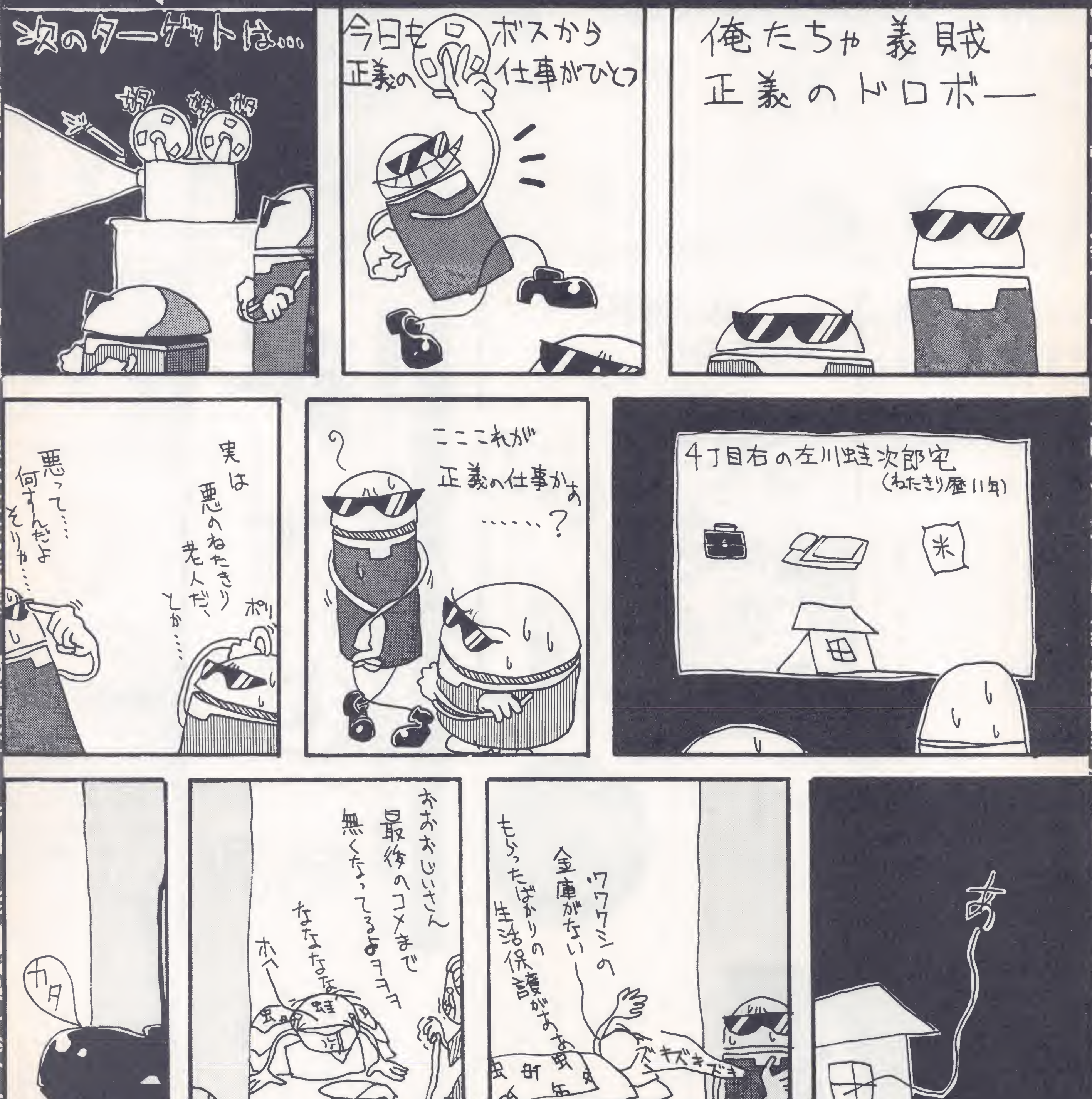
栗原桃郎		もう少しで新しい味になったかも知れないね。一応食えるよ。 0
漢炎剣		くさい。 0
N・O		中華味だね。 2
古葉美一	総評	一見まともに見えるが、このあと一斉にニンニクのにおいがわき起こって大さわぎになる。一番まずいのはコレであろう。

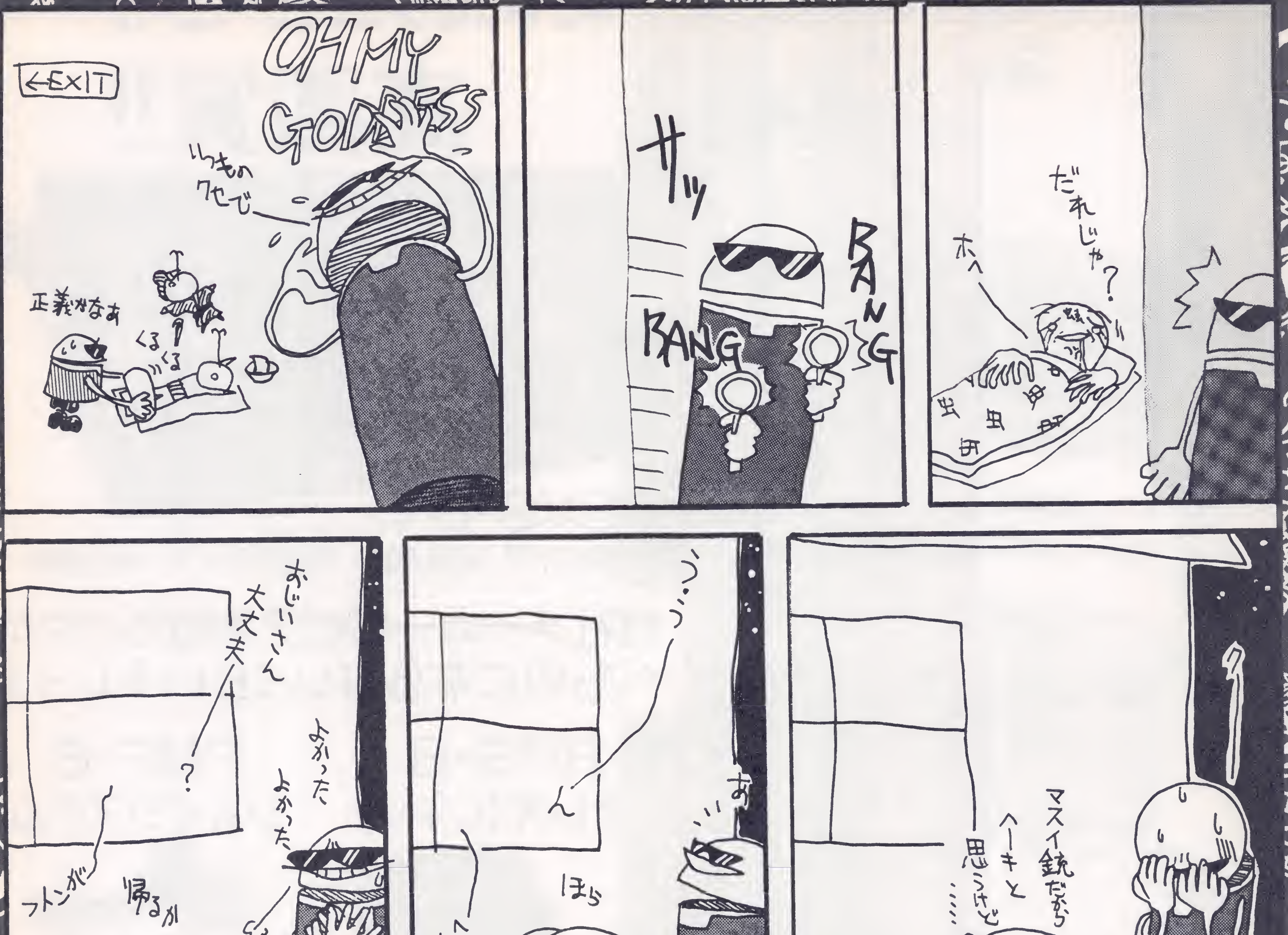
シェベッ。ちゃんと海行ってしょぼい海の家で看板娘の中学生が運んでくる練乳がけカキ氷食べたシベッ（↑もういい)?やっぱ日本の夏はこれだよね。あと私は浴衣の女性がいればな———んにもいらない。とゆーわけで君の夏は楽しかったかい？んー、そーかそーかそれはよかった。でももう終・わ・り♡新学期ともなればまた怠惰に流れてゆくいつもの日々が待ちうけているの・さっ♬きしぇしぇしぇしぇそーらいつもの教師の顔が…いつもの教科書が…テストが…。夏は終わりだ。暑さだけを残したまま。………………死んじゃえ———いっ。(犯罪に走るも可)ひひひ終わりひひひ。

雑

Cheaply Thieves

プ




ホヘ
だれじゃ？
サッ
BANG
BANG
OH MY GODDESS
いつものクセで
←EXIT
正義かなあ
くるくる
マスイ銃だからヘーキと思うけど……
うう
ん
ほら
ホヘ
あ
おじいさん大丈夫？
よかったよかった
フトンが
帰るか
ぐちゃ
あ

終

基板のことなら秀和におまかせ!!



高画質!!



SVG-8 (写真はRPS-8内蔵タイプです。)

標準タイプ ¥34,800／RGBタイプ ¥29,800

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

RPS-8 ステレオ化キット



¥8,000

PMF-8 ジョイシステム



メガドライブ・PCエンジン用

¥3,500

BOXセット　すぐに遊べるセットです。

SVG8+ドッジボール+専用ハーネス …… ¥40,000
SVG8+ゼビウス+専用ハーネス …… ¥38,000
SVG8+マージャンパネル+アイドル放送局 …… ¥52,000

- ●中華大仙…… ¥10,000
- ●火激…… ¥20,000
- ●R-タイプ …… ¥35,000
- ●R-タイプII…… ¥48,000
- ●マーベルランド …… ¥130,000
- ●天地を喰らう …… ¥120,000
- ●ワールドスタジアム90 … ¥128,000
- ●忍者タートルズ …… ¥160,000
- ●パロディウスだ！ …… ¥138,000
- ●グラディウスIII(新品)…… ¥80,000
- ●ドッジボール …… ¥8,000
- ●ムーンウォーカー …… ¥178,000
- ●ダイナマイトリーグ(新品) ¥40,000
- ●トリオザパンチ(新品)…… ¥60,000
- ●サンダーフォックス …… ¥130,000
- ●グラディウスII …… ¥50,000
- ●ワールドスタジアム89(ロム) ¥10,000
- ●ドライゴン …… ¥100,000

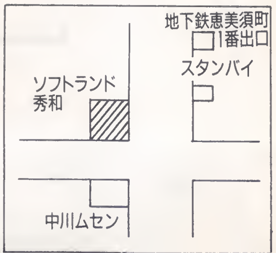
ゲーム基板お買い上げの方全員に忍者タートルズのポスタープレゼント！

『あなたのオリジナルゲーム買います』

カタログ請求は、
62円切手2枚同封
の上右住所まで。

ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)649-7177　FAX(06)649-7222



めざせハイスコア!!

ゲーメストも創刊50号をむかえハイスコアの集計も50回！と思いきや創刊2号ではお休みし、惜しくも皆勤賞ならず。これからもゲーメストのハイスコアをよろしく(担当)。

アミューズメントハウスタックル★V

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目　☎(01537)3-2826

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	699,100	TBT-西本英樹	全面クリア(ノーマル) 2周目2面(たこ)
2	S.C.I	9,579,960	NAO-ジョージア州	全面クリア
3	グラディウスIII	717,520	ELF-ともや	(ミサイル連射)(イージー) ステージ10(最終面)
4	戦場の狼II	507,450	RIC-SACK	(ノーマル) MISSION 6
5	あしたのジョー	トータルタイム 11′33″	MIU氏	(ノーマル) 全面クリア
6	サンダークロス	3,809,980	PAT-山本君	全面クリア(ノーマル) 4周目5面
7	デンジャラスシード	3,218,900	H.S清水	全面クリア
8	カダッシュ	レベル18 EXP29453	T.P氏	僧侶(全面クリア)
9	エアバスター	437,640	NAO-ジョージア州	ステージ5(全6面)
10	ダライアスII	3,408,800	ELF-ともや	(オート連射)Bランク 全面クリアWゾーン

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール		ウィザード調教育ⒶⓋ②㋮	ナイトウィザードクリア ノーマル2人設定
2	ダークシール		I'm a Ninja! MAT	バード ニンジャ・〃・〃
3	雷電㋨	4,036,280	三岳公園で被弾その場でジョア思わず激射!	3機設定 2-5ボス ノーマル
4	WGP	120pts	E-SWAT's三岳公園でゴム風船㊛	ノーマル4速 インでねが
5	ボナンザブラザーズ	999,999+α	三岳公園で○んこ喰え!!	クリア3人設定ノーマル○の中はうぃあたたち
6	ムスタング	1,547,500	三岳公園でレイプ事件発生犯人は姦理人?㊛	2-4ノーマル
7	チキチキボーイズ	2,045,920	今疑惑の管理人真相は?待て次号(ウン)ダ	クリアノーマル
8	ムーンウォーカー	225,000	調教の最終段階!仕上げは?う○こ食べろ	5-1 ノーマル ○の中ばう、あたたち
9	パロディウスだ!	1,248,600	E-SWAT'S ATTⓒ	3機設定 ノーマル シインビー2-2
10	アイレムエアデュエル	681,900	三岳公園で盗撮1/1000秒!!	3機設定 ノーマル2-3

弘前ハイローザスペースランド ☆=12

青森県弘前市土手町15　☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス(イージー)	1,257,150	E-SWAT'S ゲロナスだー㊛㋟	テントかせぎ無し完全ノーマル設定、−1000
2	クオース(2P協力)	663,320	こんなこと最っ低! もう2度と来るか!	ノーマル、2-2-1 姦理人くさってるよ!
3	デンジャラスシード(FULL)	4,052,500	DGRS−う♡え♡す♡ぎ	ノーマル、裏×1 S=7、B=4
4	NAM-1975	928,100	E-SWAT'S 美少年調教屋M.S㊣.	ノーマル設定 本人はアブノーマル
5	マジシャンロード	644,710	管のペットから格下げ南極だー3号㋟	ノーマル、R-8 米の[redacted]沢
6	ニンジャコンバット	3,695	電影少年ムサシ	ノーマル、6-1
7	雷電(2P側)	2,094,360	笹とZ氏がディープキス? ゲロウマだよ㋟	㋨、ノーマル、2-0
8	チキチキボーイズ	2,070,240	首輪で調教 OTL-土橋彩水㋟	ノーマル、ALL
9	大工の源さん	288,400	女姦裂鬼里	ノーマル、2-5
10	R-TYPE II(片手ねーよー部門)	193,500	AION-CYBER-GYU㊎	実はALPHA㋟ 弘前くさってるよ!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャコンバット(1P)	3266	大場ムサシ	5-6
2	ボナンザブラザーズ(1P)	441,100	OAG²-OREⓑ	8面
3	大工の源さん	2周クリア	RADISH-T.S	永パ有り
4	チキチキボーイズ(1P)	1,682,620	DGRS-うえすぎ	ALL
5	アイレムエアデュエル(1P)	683,500	DGRS-うえすぎ	2周目3面
6	雷電(1P)	1,326,320	DGRS-うえすぎ	1-7
7	スノーブラザーズ	1,839,730	うぉーっ!	ALL
8	パロディウスだ!	1,013,700	DGRS-うえすぎ	2-2ツインビー
9	デンジャラスシード	4,084,200	DGRS-うえすぎ	裏B×4、S×11
10	コスモギャングス(プロ)	1P 85点	AOU	ランク ミドルハード!

札幌そごう内ゲームスポット ☆=2

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	1,987,260	α Cadmus −☆Box♡◇	1コイン、くりあー B2-3-1 220万は夢
2	アイレムエアデュエル	474,400	αCadmus-MAI	7面はやっぱりむずい
3	雷電	2,144,600	㊫北大生	2-0
4	雷電	1,726,500	α Cadmus-Masaki	1-7+タコミス
5	エイリアンストーム	M4 S3	α Cadmus-殿下	スクーター使用
6	スノーブラザーズ	2,176,610	α Cadmus-NILE	1コイン、ALL
7	エアバスター	1,141,820	α Cadmus-MMM Jr	R-6
8	ファイナルファイト	2,460,830	ARUGRAN	コーディー使用 ROUND 6ボス
9	ヘビーユニット	3,240,500	悪魔里	5周目、3-3
10	グラディウスII	1,209,900	いのうえ	3周目の2面

ゲームプラザヴィクトリア ☆=5

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	1,824,270	BREM-にくしん	ALL
2	サンダーフォックス	1,596,800	哭きのK	5面後半
3	雷電	1,745,820	α Cadmus-Masaki	1-7㋨2P機使用
4	大工の源さん	241,500	HOZAKY-Y・F	2-4
5	ダークシール(吟遊詩人)	862,950	HOZAKY-Y・F	最終面ボス
6	キャメルトライ(ビギナー)	2′05″3	哭きのK	ALL黒玉
7	アイレムエアデュエル	494,700	ATSUSHI	7面ボス㋨
8	コラムス(ハードスタート)	18,945,111	HOZAKY-Y・F	Jew 9887 LV 292
9	トライゴン	697,630	Mr. チャーハン	8面㋨
10	ボナンザブラザーズ	312,000	M. TAN	8面

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	987,960	闇の帝王N.H	ノーマル 1コイン ALL
2	エアインフェルノ	999point	かまぼこ軽ワゴン	ノーマル1コインALLオールパーフェクト
3	ニンジャコンバット	2,414	闇の帝王N.H	ノーマル 6面
4	ダークシール	919,900	池田さん	ノーマル1コインALL 吟遊詩人
5	サンダーフォックス	1,314,700	モンドコドン	ノーマル 4面
6	雷電	1,330,010	闇の帝王N.H	ノーマル
7	トライゴン	778,730	平塚聖司くん	ノーマル 9面
8	パロディウスだ!	658,800	AVG-舞奈	ノーマル 9面 ビックバイパー
9	ボナンザブラザーズ	637,400	JAF-Y.O	ノーマル 12面
10	マジシャンロード	331,900	村田つぶせ!	ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=13

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	5,037,200	SAB	ノーマル 1コイン2周クリア
2	チキチキボーイズ	1,956,000	WHIM-AION-ウリリィィ	1コインクリア 真のエンディング
3	雷電	2,032,440	PGP-UAAA	ノーマル2-0
4	コラムス	3,121,044	SAB	J3739 L116
5	クラックス	2,530,818	SAB	ランピングYES WAVE67
6	スーパーフォーミュラ	5′37″967	竹象	レバー ワールドチャンピオン36pts
7	マジシャンロード	126,340	GAIA-NERO	R-5
8	アイレムエアデュエル	455,700	AAA	ノーマル R-7
9	ライディングヒーロー	R-3	たけぞ〜	ノーマル タイム不明1コイン
10	ノックダウン	160kg	背の高い学生	……。

ファミリーランド ☆=4

北海道北見市北一西1丁目㊣デパート3F　☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーシングヒーロー	51,781,430	MOAI − AION − M. TAN	オランダ
2	パロディウスだ!	802,400	AION-GND	2-1 ビックバイパー マニュアル
3				
4	ファイナルファイト	2,942,890	M-TAN	6面ボス
5	マジシャンロード	189,860	ラジャー手紙出せ	おねーちゃんの面
6	NAM-1975	395,800	なくてごめんこんど	4面
7	大工の源さん	102,300	出すからまってて	6面
8	チキチキボーイズ	779,780	かわいだよ	ALL
9	サイコソルジャー	1,784,250	あいまいとあんじ	2P ALL
10	空牙(2P)	14,733,480	JUNGLE.拓土手紙くれ!	

ゲームポイントフリーウェイ ☆=7

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	1コイン全2周クリア	黒木組組員すがわらⓇ	得点2,872,800
2	コラムス(ハード)	4,869,555	FPS-SJr.	レベル144 ジュエル4711
3	雷電	1,902,770	FPS M…GD	2-0(8面ボス)
4	チキチキボーイズ	2,012,430	FPS-SJr.	1コインALL
5	ハットリス	999,999	Reyan疲れた	カンスト時セット661
6	スノーブラザーズ	3,154,520	FPS-Y.K	1コインALL
7	クイズH.Q.(1P)	12,500	FPS-Y.K	1コインR-2-1
8	クイズH.Q.(2P)	12,500+32,000	中川勝也選手 国松俊樹選手	1コインR-4-5
9	マジックソード(1P)	342,675	FPS・SJr.	1コイン10階 入荷初日
10	コズモギャングズ(2P)	HIT・144	モボとロボ	プロクリア

ハイスコア通信（今回は初掲載のお店の通信です）

○アミューズメントハウス・タックル★V（北海道）
　北海道の東端、知床、北方領土を一望する中標津唯一のアミューズメントスポットです。空港も東京直行便就航と、より東京と近くなりました。皆遊びに来てネ！

○プレイランドスカイシアター（埼玉）
　今回から初登場！北埼玉の皆様および近くに来た皆様ぜひ〝スカイシアター〟に遊びに来てください！全台50円でお待ちしております。

○八千代プレイランドカーニバル（千葉）
　プレイヤーの念願かなってゲーメスト初登場。

○オレンジハットとなみ店（富山）
　全国の皆様、何か面白いリクエストください（OLD GAME）。

○タウンスポットプレイランド（大阪）
　今回から仲間入りすることになりました。いろいろ手伝ってくれた方々にこの場をもってお礼申します（by、まえしまかな）。

○川島玩具店（兵庫）
　今月より新しく参加します。店内大改装により大幅パワーアップ（テーブル台3割増）。

○イーストランドファミリーガーデン（岡山）
　初めてのハイスコアは常連のほか、いろいろな方のを載せてみました。

○ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
　休みに入りハイスコアラーや学生が次々と親のもとへ帰っていく。やはり、桜島の灰は体に合わないのだろうか。

ジャックアンドベティ ☆=9

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	9,999,999	Rin-Russell-OAC	7-5達成
2	サンダーフォックス	4,509,700	NOP-OAC	1コインALL
3	チキチキボーイズ	2,050,670	かつみりきゅるれむ-OAC	真のENDING
4	アイレムエアデュエル	839,800	NOP-OAC	MISSION12 (2-5)
5	ボナンザブラザーズ	524,900	AMPD(略)レビア=マーベック-OAC	ST-9
6	ファイナルファイト (ハガー)	3,447,440	YAS-OAC	ALLノーマル2人 (連)無
7	G-LOC(初級)	1'53"6	かつみりきゅるれむ-OAC	ノーミス残 174秒ALL
8	マジックソード	776,850	香津美リキュールREM-OAC	22面
9	パロディウスだ!	928,300	NG3-針すなを NAT^3	2-1
10	大工の源さん	全2周クリア	NOP-OAC	残5スコア 1,377,200

モンテカルロ ☆=6

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	2,201,440	ESSAY-GRF -DOW	1コインALL
2	ダークシール	955,450	今度はロケじゃない! ESSAY-GRF-(2)CHAK	1コインALLクリア Bard
3	鮫!鮫!鮫!	6,998,420	SHOP from富山	21-02
4	トライゴン	808,820	MAX	9面
5	ワルキューレの伝説	994,570	LAY	1コインall パート4.5(残)
6	デンジャラスシード	4,039,650	ATF-SHA	1コインALL
7	クルードバスター	1,331,970	思好的夢△ おまけRPG	1P 1コインALL
8	ボナンザブラザーズ	621,300	MYK	1コインALL 1P(古川君)使用
9	ラフレーサー	150,200	ARA	
10	ハードドライビング	1'25"60	ALICE RACING TEAM	ミッションMODEドリフトをフル活用(チャンピオンシップ)

今市ゲームセンター

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,240,890	MOYASHI	ガイRD6
2	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,415,000	LIE-MERⒻ	マニュアル 2周目2面(連)
3	パロディウスだ! (ツインビー)	1,493,700	LIE-MERⒻ	2周目3面(連)
4	パロディウスだ! (ペン太郎)	1,155,000	フォルテッシモ 阿木里吾	2周目1面(連)
5	パロディウスだ! (たこ)	1,466,300	MERⒻ	マニュアル 2周目1面(連)
6	チキチキボーイズ	1,466,300	MERⒻ	1コイン ALLクリア
7	ハテナ?の大冒険	1,980,200	MERⒻ	1コイン ALLクリア
8	雷電	3,620,200	MERⒻ	2周目3面(連)
9	アイレムエアデュエル	856,000	MERⒻ	2周目5面 RD12
10	ファイナルブロー	2,140,760	安達貴志	ALLクリア

プレイシティキャロット二荒店 ☆=6

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,514,700	LSP-TOP-K^3	ノーマル 1コイン 1-7 2P側
2	ボナンザブラザーズ	517,400	ケンでーす。はちめまして。	ノーマル、1コイン R-11 ロボ使用
3	チキチキボーイズ	2,105,680	CPF-01-風間ひとみショー	ノーマル 1コイン R-ALL
4	ムスタング	2,829,400	TOP-Aランチ	ノーマル 1コイン 3-5
5	マジシャンロード	503,910	MB-TPT-ショーコスギ	ノーマル 1コイン ALL タイム表示あり
6	G-LOC(上級)	5'54"8	SRM-前川清ショー	ノーマル 1コイン ALL 上級
7	NAM-1975	788,100	さらばSRM TPF-CPF-03-エックスNEO	ノーマル 1コイン R-6ボス
8	ファイナルファイト	3,407,700	CPF-01-アインシュタイン	ノーマル 1コイン ALL ガイ使用
9	ダークシール	876,750	ゲ!!クリアしてねーんでねーのよえーよ!?	ノーマル 1コイン R-5ボス Bard使用
10	大工の源さん	157,800	田村の源さん弱〜い!? モグラにも勝てねーんか?	ノーマル 1コイン R-5ボス

プレイシティキャロットハウス筑波学園店 ☆=16

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ (1P)	2,016,940	CRF-02-B、FALCON(氷)	ノーマルALL ネームウイロー
2	ボナンザブラザーズ (1P)	999,999toc	RAREMETAL-WIZARDWIN	ノーマル3機 1P側ALL
3	コラムス (ハードスタート)	69,196,722	LSP-MSO-OUT	ノーマル給油×1 J=9999+α I=295+α
4	トライゴン(連)(1P)	1,784,000	TOP-ARS	ノーマル 3機 2-9
5	大工の源さん	1,055,500	TOP-ARS	ノーマル3人 R-6
6	雷電(連)(1P)	1,551,970	TOP-Bランチうまいくん	ノーマル3機 2-0 1P側
7	マジシャンロード	663,640	TOP-ARS	ノーマル3人 ALL
8	ニンジャコンバット	3,985	TOP-ARS	ノール3人 7-2
9	G-LOC(初級)	2'57"1	L.D.S	ノーマル ALL
10	フォートラックス (1P)	2'1"10	L.D.S	ノーマル失速×1 ゴール

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	758,800	KGC-J-⑦	たこ2-3面 鶴岡
2	ファイナルファイト	2,710,900	KGC-J-⑦	コーディー、クリア 鶴岡
3	アイレムエアデュエル	574,700	KGC-J-⑦	2-1面 鶴岡
4	トライゴン	631,940	KGC-J-⑦	8面 鶴岡
5	グラディウスIII	701,670	KGC-J-⑦	EDIT2-2面 鶴岡
6	グラディウスIII	709,190	KGC-IHI-⑦	タイプB.FF 2-1面 鶴岡
7	ブロックアウト	130,018	留年野郎 安野純二	28面フェイス262 鶴岡
8	エイリアンストーム	8.56	七名七組かんぶ 七名七太郎(七)	カーラ3-6面 鶴岡
9	ブロクシード	136,584	佐藤亙	レベル65 新庄
10	ダライアスII	3,341,104	佐藤衛	Wゾーンクリア 新庄

ファミリーランドカーニバル

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	1,683,530	はしくん	1コイン オールクリア
2	ダークシール	939,750	B.B	1コイン オールクリア
3	アイレムエアデュエル	394,800	へへっ	
4	トライゴン	531,590	Pharla-NAO	1コイン 1-7
5	コラムス	1,129,805	黒べえ	
6	ファイナルファイト	2,592,620	トリオTHEパンチ 入れてくれ社長	最終ボス
7	エイリアンズ	508,900	スケル	
8	雷電	827,960	JIN	
9	NAM-1975	963,000		ALLクリア
10	プラスアルファ	10,000,000	じん	9-5

ハイテクセガ高崎 ☆=25

群馬県高崎市中紺屋10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	297,630	ESSAY-MB-新命明	ノーマル2人 1コインALL(1P)
2	チキチキボーイズ(連)	2,196,240	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル 1コインALL
3	大工の源さん	全2周クリア	一芸入試希望! 柊BUG	ノーマル1コイン スコア1000万点残×7
4	ハットリス	999,999+α (セット=416)	ESSAY-MB-JUN	ノーマル1コイン
5	ムスタング(連)	10,000,000+α	ESSAY-GRF-(て)CHAK	ノーマル 7周目7面にて達成
6	G-LOC(初級)	1'41"9	ESSAY-MB-新命明	ノーマル1コインALL 究極はあと12秒
7	ファイナルファイト(連) (コーディー)	3,726,290	ESSAY-TPF CPF-03-黒崎サマ	ノーマル3人の為残×1 1コインALL
8	レーシングヒーロー (オランダ)	60,572,600	祖父死去 心から御冥福をお祈りします	ノーマル1コインALL BUG使用
9	レーシングヒーロー (アメリカ)	60,325,300	度重なる不幸で自殺寸前 ESSAY-IL-M&S	ノーマル1コインALL BUG使用
10	レーシングヒーロー (イギリス)	59,915,950	ESSAY-GRF-セニョール	ノーマル1コインALL BUG使用

ハイテクセガ桐生店 ☆=2

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	192,710	?	ノーマル
2	ボナンザブラザーズ	605,100	TLM-S^2	ノーマル 10面
3	チキチキボーイズ	1,862,250	NAL	たったこれだけ
4	ムスタング(連)	10,000,000+α	ESSAY-GRF(て)CHAK	ノーマル 8-3
5	雷電(連)	720,460	AKD	ノーマル 1-5面
6	アイレムエアデュエル(連)	862,700	NOP-OAC	ノーマル 2-5
7	G-LOC(初級)	2'06"3	AMP.D(略)♡OAC レビアニマーベリック	ノーマル 1コインオール
8	ダイナマイトデューク	617,760	NAL	最終面
9	ファイナルファイト	2,706,090	穴うめ野郎	ノーマル
10	ワルキューレの伝説	826,870	NOB	

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)25-7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	3,527,010	♬うららかな木漏れ日の中で	ガイ 1コインALL(3機)
2	ファイナルファイト	3,148,490	YAS-OAC	6面最終防衛ライン ハガー(3機)
3	ムーンウォーカー	290,460	NOP-OAC	ノーマル 1コインALL
4	ボナンザブラザーズ	499,000	AMP.D.(略) レビア=マーベリック-OAC	ステージ9
5	G-LOC(初級)	1'56"4	AMP.D.(略) レビア=マーベリック♡-OAC	1コインALL
6	G-LOC(中級)	4'09"6	羅帝亜PLUS	1ミスALL
7	テトリス	ライン609 999,999	MIY-OAC	レベル99 ノーマル
8	雷電	533,190	誰か極めろ	4面
9	戦場の狼II	999,990	YAS-OAC	ノーマル 1コインALL
10	R-TYPE II	621,400	NATは受験生!(死)	2-2 4機

ゲームランドキンコンカン ☆=3

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	2,045,970	やぎただより	2-9
2	チキチキボーイズ	2,075,860	あぶそ	ALL
3	ボナンザブラザーズ	582,000	はらしょ	RD-9
4	パロディウスだ! (ビックバイパー)	993,700	やら	2-1
5	パロディウスだ! (たこ)	942,700	あぶそ	2-1
6	パロディウスだ! (ツインビー)	1,117,200	Tommy	2-3
7	パロディウスだ! (ペン太郎)	1,326,900	あぶそ	2-4
8	クラックス	4,265,640	CRUSHER-MEW(み)	工場設定
9	ハットリス	999,999+α	仙台一高物理部 畠山	SET=446
10	大工の源さん			

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング(1P)	714,400	FXT-TON	3機ノーマル 6面
2	チキチキボーイズ (1P)	1,794,850	あぶそ	ノーマル ALL
3	雷電(1P)	1,820,120	Y.S.	3機ノーマル 2-0(8面ボス)
4	空牙(1P)	885,830	FXT-TON	3機ノーマル 5面
5	トライゴン(1P)	2,148,750	Y.S.	3機ノーマル 2-9
6	NAM-1975(1P)	786,000	FXT-TON	3人ノーマル 最後のボス
7	バルダーダッシュ	321,600	FIAT	5人イージー 4-4 1563コ
8	キャメルトライ (ビギナー)	188,150	FIAT	ノーマル青玉 ALL 1'51"4
9	キャメルトライ (エキスパート)	263,430	FIAT	ノーマル青玉 ALL 3'33"9
10	キャメルトライ (スペシャル)	508,020	あぶそ	ノーマル ALL 3'57"5

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=4

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	914,270	MOO	ノーマル設定、1コインオールクリア(1P)
2	ボナンザブラザーズ	891,600	HMS	ノーマル設定 1コインステージ12
3	大工の源さん	1,190,800	MOO	EASY設定 1コイン2周クリア
4	スノーブラザーズ	2,212,070	FTM	ノーマル設定 1コインステージ51
5	アイレムエアデュエル	677,200	R.田中一朗	ノーマル設定 1コイン2-3(10個)
6	パロディウスだ!	592,100	ゲーメストのおかげだ!!NHK	ノーマル設定 マニュアルツインビー2-1
7	トライゴン	512,690	MOO	ノーマル設定 1コイン7面
8	エイリアンストーム	4-5	HMS	ノーマル設定 1コイン8、38
9	コラムス	8,492,081	OTKの友人	ノーマル設定J:6492 L:195ハード
10	エイリアンズ	970,400	NHK	ノーマル設定 2周クリア

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	840,400	NOP-MID	2周目1面
2	コラムス(ハード)	41,365,524	グレーターなまら	LV.295 JEWEL9999+α
3	キャメルトライ (スペシャル)	523,330	SPREAM-BOMB	イージーランク 4'55"00
4	カダッシュ(忍者)	EXP 41,580	SGM	イージーランク 1コインクリア
5	苦胃頭捕物帳 (1P)	2,070,200	AU?	正率0.879 おにぎり14コ残
6	苦胃頭捕物帳 (2P)	2,306,400	しんぼ	正答率0.776 おにぎり19コ残
7	ボナンザブラザーズ	583,200	SPREAM-BOMB	RD.11
8	大工の源さん	145,600	誰かハイスコア	
9	サンダーフォックス	841,600	申請してください	
10	マンディナイトフットボール	19,305,000	777	

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2'55"2	しろうちゃん (ドッギャーン)	1コイン全面クリア ノーマル設定
2	アイレムエアデュエル (1P)	483,700	G, BUSKERS-LSR	1コイン7面ボス ノーマル設定
3	戦場の狼II(1P)	865,400	ゴキブリ君1号(も)	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	ムーンウォーカー (1P)	230,770	RMC-SHO	1コインRD5-ST1 ノーマル設定
5	スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'18"632	アイルトン長岡	レバー ノーマル設定
6	スーパーモナコGP (7速)	5'39"32	布施博崇	D.P=5064 ノーマル設定
7	レーシングヒーロー (オランダ)	58,867,520	RMC-SHO	1コイン全面クリア バグ使用ノーマル
8	ハテナ?の大冒険	1,270,200	S.A	1コイン全面クリア イージー設定
9	ダイナマイトデューク	514,110	「来月はちょっと…」	1コイン8面ボス ノーマル設定
10				

君こそゲーメスト！

その1

		SCORE	NAME	SHOP
大工の源さん		全2周クリア	全国31店の皆様	
ダークシール	騎士	全面クリア	全国7店・個人申請1名の皆様	
	魔法使い		全国8店・個人申請1名の皆様	
	吟遊詩人		全国20店の皆様	
	忍者		全国6店の皆様	
サンダーフォックス		5,815,620	まつもと	ゲームプラザ(熊本)
ムーンウォーカー		303,650	すさまG-Rカモネ(コ)	ハイテクセガ金沢(石川)
ニンジャコンバット		5,708	R.G.B-STC	ゲームセンターUFO(神奈川)
マジックソード		5,612,377	R-I	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
アウトゾーン		9,999,999	全国7店の皆様	
エアインフェルノ	基礎編	200	枕は世界地図 TYRANT-ひむ(よ)(だ)(れ)	ハイテクノーベル神保町(東京)
			PC-MURA	キャッスル&YOU²(東京)
	救助編	999	全国7店・個人申請1名の皆様	
トッププレイヤーズゴルフ		−7	Mr.高泊の板さん	ゲームシティOZ(山口)
雷電	(連)付き	9,249,320	お子様ゲーマー！ EXCEL-星白金HIR	キャッスル&YOU²(東京)
	(連)なし	7,164,690	本腰いれたら1000万 来年まで休憩[illegible]HYT	個人申請 チャレンジバンバン(愛媛)
アイレムエアデュエル		1,141,400	SHS-鬼殺しのGAL(人)	ゲームセンター 大野プレイランド(福井)
チキチキボーイズ	(連)付き	2,401,320	G.WAX-GTRⅡ	川島玩具店(兵庫)
	(連)なし	2,252,910	IML-UUU(た)	個人申請 モンキーパンチ(愛知)
パロディウスだ！	ビックバイパー	1,265,500 (2-4)	HCM-POTSU	キャノン最前線(愛知)
	タコ	1,798,200 (2-4)	DEVICE-SEI	PLAY CITY NASA 杉本町店(大阪)
スノーブラザーズ		5,150,470	REO-SP	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
トライゴン	(連)付き	2,791,750	猫島礼のファン!! Hな(E)SSC-VAP	キャッスル&YOU²(東京)
	(連)なし	2,713,790	ISE-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
G-LOC	初級	1'35"1	神帝CYG(と)	タウンスポット プレイランド(大阪)
	中級	2'34"9		
	上級	2'49"8		ビッグキャロット京都(京都)
ハットリス(スコアカンスト時のSET数)		SET=361	Mr.コカコーラボトラーズ	ゲームプラザ(熊本)
キャメルトライ	ビギナータイム	1'13"5	キャメ(研)会員番号072 JAG-H.S	荏原ゲームコーナー(東京)
	エキスパートタイム	2'14"5	出きない店ではこんなもの VMT-DAN	ハイテクランドセガ大船(神奈川)
	スペシャルタイム	2'26"5	キャメ(研)会員番号不明 EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー(東京)
	ビギナースコア	744,700	「密着してるよ」(WOP氏談) EXCEL-AFC-T'	キャッスル&YOU²(東京)
	スペシャルスコア	1,651,380	URX-ゲームセンターあらし(緑)	ゲームセンターUFO(神奈川)
ロッドランド		1,047,850	N.T-KURONEKOまあや	ジョイランド草津(滋賀)
レーシングヒーロー	オランダ	60,572,600	祖父死去 心から御冥福をお祈りします	ハイテクセガ高崎(群馬)
	アメリカ	60,325,300	度重なる不幸で自殺寸前 ESSAY-IL-M&S	
	エジプト	60,575,630	MSO-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
	イギリス	59,915,950	ESSAY-GRF-セニョール	ハイテクセガ高崎(群馬)

今月の1番手は大工の源さん。2番手はダークシール。しかし、共に永久パターンのために全面クリアで集計です。しかし、こうも簡単に永久パターンがみつかるとはちょっと残念。大工の源さんは、永久パターンのできないニューバージョンがありますが、点数計算のバグ（全2周クリア時に点数×残人数となる）が直っていれば集計します。

サンダーフォックスは超ノーミスゲーム。ライフパックボーナスはあまりにも大きすぎる！

マジックソードは隠しボーナス（!?）がかなり多く、まだまだスコアはのびそう。

アウトゾーンは、限界までプレイしたらスコアカンスト。

おつかれさま。

エアインフェルノはあっさりカンスト。599点のパーフェクトボーナスはカンスト(!?)のためのボーナス!?

雷電は3周クリア目前。来月はいよいよ1000万点達成か？

チキチキボーイズは、剣のランクを落としての稼ぎがあり。虫稼ぎといい、点数争いは奥が深いぞ。

トライゴンは、もはや1UPの数で勝負が決まりそうだが、意外と2個以上出てこない。限界が近いか？

G－LOCはまたしても3部門独占。ライバルはいない？

JOYCOM'S多賀店 ☆=1

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-3993

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ(1P)	1,828,200	わるきゅーれ様 ATM!!	1コインALL ノーマル設定
2	ニンジャコンバット(1P)	1,994	疾斗	4-4 ノーマル設定
3	ダークシール(吟遊詩人)	976,850	NAZO	1コインALL ノーマル設定
4	パロディウスだ!(ビックバイパー)	657,500	T.M.K-T.S	2-2マニュアル ノーマル設定
5	雷電(1P)	5,383,490	猥しおた	2-7(連) ノーマル設定
6	ボナンザブラザーズ(1P)	391,900	T.M.K-T.S	10面 ノーマル設定
7	ナイトストライカー(R)	90,652,050	わるきゃーれ様 ATM!!	ALL P×6、S×9 ノーマル設定
8	ナイトストライカー(T)	88,852,940	全日本ナイス党 日本支部副会長	ALL P×6、S×9 ノーマル設定
9	G-LOC(初級)	2'59"7	T.M.K-T.S	1コインALL ノーマル設定
10	G-LOC(中級)	6'58"5	A>SYSTEM MON	1コインALL ノーマル設定

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(EASY)	529,559	T&F-KOT	ノーマルJEWEL LEVEL47 1646
2	コラムス(HARD)	1,037,921	OUT SIDER	ノーマル JEWEL LEVEL66 1957
3	サンダーフォックス	1,080,600	袋小路XOR	ノーマル(連) 3機
4	パロディウスだ!(ビックバイパー)	669,500	むらお	ノーマル(連)9面 3機
5	パロディウスだ!(たこ)	681,800	CMO-(下)	ノーマル(連)9面 3機
6	パロディウスだ!(ツインビー)	826,300	むらお	ノーマル(連) 3機2-1
7	パロディウスだ!(ペンギン)	535,700	UFO水没	ノーマル(連) 3機8面
8	ファナルファイト(ガイ)	2,773,310	マジンガーZ号	ノーマル2人設定 (連)最終面
9	ファイナルファイト(コーディ)	2,862,280	アンドレII世	ノーマル2人設定 ALLクリア
10	アイレムエアデュエル	461,700	NORI	ラウンド7

プレイランドスカイシアター

埼玉県深谷市大字西島729-1 ☎(0485)73-8667 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	2,128,850	初めまして、スカイシアターです、ESSAY-MB-JUN(人)	1コインALL(連)なし あと15万!?ノーマル
2	大工の源さん	全2周クリア	奥は、くまがやから来た! (柊)BUGさん	1コインALL ノーマル
3	ダークシール(1P)	全面クリア	スカイシアターの常連の多数の皆様!	1コインALLノーマル2キ戦士、魔法使い、忍者、詩人
4	G-LOC(初級)	1'56"0	奥はかなりまえのスコア! ESSAY-MB-新命明	1コインALLノーマル あと25秒
5	エイリアンストーム(1P)	9.36	実は彼は、高校生! (柊)BUGくん	1コインALL(連)なし ゴードン使用!ノーマル
6	アイレムエアデュエル(1P)	549,500	実は、彼も高校生! ESSAY-GRF-DOW	1コイン(連)なしノーマル 2-1(8めん)
7	ハットリス	768,252	ハットリス神体ってのは! ESSAY-MB-JUN(人)	1コインノーマル セット=313大甘!
8	ボナンザブラザーズ(1P)	668,700	連鎖反応研究会・会長! ESSAY-MB-S.K	1コインノーマル3キ R=10大バカ!
9	トリオTHE・パンチ	2,361,000	どこかの誰かに負けた!? ESSAY-MB-JUN(人)	1コインノーマル ALL忍者使用
10	戦場の狼(1P)	999,990	今さらこれでもいーですか? ESSAY-MB-JUN(人)	1コインノーマル ALLバーナーONLY

八千代プレイランドカーニバル

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	3,803,840	KAZ	1コインALLノーマル 連なしガイ
2	ハテナ?の大冒険	2,514,800	宿敵	1コインALL ノーマル
3	スノーブラザーズ	3,132,520	ALG	1コインALL ノーマル
4	トライゴン	2,040,820	KAZ	1コインALL イージー連なし
5	空牙	4,454,050	FCM	1コインALLノーマル セイレーン連なし
6	ムスタング	1,994,200	GNP	2周目5面 ノーマル連なし
7	ダークシール	953,550	HEC	1コインALL ノーマルホーク
8	パロディウスだ!	1,242,200	FCM	2周目3面ノーマル マニュアルペン太郎連なし
9	雷電	1,890,310	K.Y	7面イージー 連なし2P側
10	コラムス	5,443,010	WNK	ハードスタート ノーマル J-5094 L-155

プレイランド池袋ラスベガス

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)982-1817 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	2,032,520	Compati	2-0(連)無
2	ファイナルファイト	2,774,960	GOT	ガイ使用 オールクリア(連)無
3	トライゴン	2,083,510	おろかもの	全2周クリア (連)無
4	アイレムエアデュエル	744,300	SIM(武)	2-4(連)無
5	チキチキボーイズ	1,792,380	ウサ²	1コイン オールクリア
6	ムスタング	1,312,800	SIM(武)	8面4つ目のボス(連)無
7	ニンジャコンバット	3,817	絢崎あきら	ステージ6-1
8	コラムス	18,360,436	CEL	JEWEL 9428 LEVEL 278
9	ボナンザブラザーズ	999,999	FPS-TAN(谷)	
10	ハットリス	193,466	黒崎	SET216

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=7

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアインフェルノ	999pts	Rin-Russell(魔)	救助編ALLパーフォクト
2	アイレムエアデュエル	550,900	舞蝶	STAGE8(2周目1面)ファイター
3	スノーブラザーズ	3,530,360	CRS-下手クソROD	ALLクリア
4	ダークシール	1,120,850	KEN	吟遊詩人ALL
5	チキチキボーイズ	1,978,950	哭きのHYU	1PALL
6	チキチキボーイズ	668,030	DOLBY	2P ALL
7	チキチキボーイズ	488,880	Coke	2P ALL
8	トライゴン	1,869,230	けんちゃん	2-8
9	パロディウスだ!	924,500	GMC-らじあめ	2-1(1)ばんマニュアル
10	ファイナルファイト	3,287,550	にのみん将軍(改)	ALLハガー

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=98

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーシングヒーロー(仏→日→エジプト)	60,575,630	MSO-10-LIE	ALLバグ有 ノーマル
2	スノーブラザーズ(1P)	5,150,470	REO-SP	ALL残0 ノーマル
3	チキチボーイズ(1P)	2,164,280	OGA-KUN	ALLノーマル キャラ名「ミナミ」
4	G-LOC(上級)	3'34"7	PH.PINS-GY	ALL ノーマル
5	ダークシール(吟遊詩人)	1,297,250	高島一美	ALLノーミス ノーマル
6	ダークシール(忍者)	961,400	たこいち	ALL ノーマル
7	大工の源さん	1,495,200	永パ記念!柊BUG	全2周クリア ノーミス ノーマル
8	雷電(1P)	4,257,850	KSGな人	2-4 2P側使用 ノーマル
9	アウトゾーン	9,999,999	(会)(不)(毛)	8-1で達成 残0ノーマル
10	コズモギャングズ(プロ2P)	163	(E)-星白金-B-S(C) AFH-AP68K	ALL ノーマル

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレムエアデュエル	859,500	レバー死んでる? 高尾のYAS	2-5
2	チキチキボーイズ	1,011,830	DES-ワニワニHUN	かっぱくんのおねえさんで、ボイン?
3	大工の源さん	247,400	やりすぎ♡	2-4
4	1941	12,371,600	EPT-ラッキースターH.S	1コイン ALL
5	トライゴン	347,860	おれが日本一うまい君	
6	パロディウスだ!	877,200	DES-I.LOVE.M	2-1 ビックバイパー マニュアル
7	パロディウスだ!	668,200	EPT-ラッキースター H.S	2-1 ツインビー マニュアル
8	クォース	326,150	N.I	(1234)
9	ファイティングファンタジー	295,810	EPT-ラッキースター H.S	パーフェクト×4 1コインALL
10	ワニワニパニック	99点	DES-やっぱこれだぜ-HUN	かまれ( ) いんちき技なし!

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォックス	1,579,700	MSR	5面ノーマル
2	ダークシール	846,700	榊原消防士	最終面ハード ノーマル2設
3	チキチキボーイズ	1,987,850	S.ER-K.K	ALLノーマル
4	アイレムエアデュエル	685,100	FAM-藤井八雲	2周目3面 ノーマル㊥
5	ボナンザブラザーズ	999,999	ESP.労働者	12面で死亡! ノーマル
6	スノーブラザーズ	3,711,530	EXCEL-Sir(FGD)㊈	ALL 1up×2 ノーマル
7	ファイナルファイト	3,483,820	BIE	ALLコーディーイージー
8	メジャータイトル	-17	Tiny-MID	ALL 上原、たまにはおいでよノーマル
9	ウイニングラン鈴鹿GP	5′31″451	R.N	4周設定 タイムイージー
10	グラディウスIII	当店では永パ公認です。	でも2周やったら終わりにしてね。	

がらんがらん ☆=3

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,180,300	PST-NPIP	2-3タコ マニュアル
2	コンバットライブス	3面	PST-NPIP	BLITZ使用
3	コンバットライブス2P	6面ボス	JAJAとJOJO	2P
4	ワースタ'90	16-5	ATM-愛絵理!H L対0	11点 差6回 コールド
5	ミサイルコマンド	22,205	ZZA!㋕	オールドゲーム レトロだ
6	大工の源さん	1,296,800	PST-N-PIP	全2周クリア永パなし
7	アクトフェンサー	1,477,120	ZZA!㋕	4面Boss
8	マジックソード	388,854	PST-N-PIP	11階
9	サイバリオン(実)	21,958,370	ATM-C-Lufy	ノーミス×4No71 ノーダメ×1残3
10	ゴールデンアックス	偏差値=149.8	EPT-ラッキースター H.S	ALLおねえさん

プレイシティキャロット長岡店 ☆=7

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール (Knight)	871,300	ひーくん!	5面ボス
2	ダークシール (Wizard)	953,450	ひーくん!	ALL
3	ダークシール (Bard)	971,750	ひーくん!	ALL
4	ダークシール (Ninja)	845,600	まさお	5面ボス
5	ムスタング	7,913,800	バカ	6-2で不覚
6	チキチキボーイズ	1,954,000	ANDET-H.T	ALL
7	雷電(1P)	2,100,000	2名の皆さま?	8面のボス
8	大工の源さん		どっかの誰かさん	5面
9	ボナンザブラザーズ	999,999+α	JOB-あっし	ALL
10	スーパーフォーミュラ	6′41″000	多数の皆さま	DP=36

ハイテクセガ長岡 ☆=2

新潟県長岡市坂之上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2′45″8	LAN	テク無し 1コインALL
2	G-LOC(上級)	6′05″8	高飛車リーギ	1コインALL
3	ボナンザブラザーズ	999,990α	ヤトワレ、ゲーマーズ	ノーマル 1コインALL
4	ムスタング	1,984,100	ANDET-HT	ノーマル 1コインALL
5	ハットリス	115,916	ハテナ	1コイン SET119
6	スーパーマスターズ	-17	K.W	1コインALL
7	ムーンウォーカー	275,710	さるぴ!!	ノーマル 1コインALL
8	戦場の狼II	999,990+α	ヤトワレ、ゲーマーズ	1コインALL
9	スーパーモナコGP	4,392P	LAN	AT車
10	上海II	1,108	DOCTOR	1コイン8面

ゲームセンターコパIII ☆=12

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	1,389,600	Mr.しおしお君ごめんなさい。目が覚めました	ALLノーマル 残×4
2	ダークシール (騎士)	911,500	コパIII通勤用チャリンコはめんつゆ号かまし	ALLノーマル 残×1
3	ダークシール (魔法使い)	951,900	包茎手術失敗!! 若だんなN.ARC-TEL	ALLノーマル 残×0
4	ダークシール (吟遊詩人)	947,450	N.ARC-MIT	ALLノーマル 残×0
5	ダークシール (忍者)	938,450	恋人ひろみにささぐ N.ARC-MIT	ALLノーマル 残×1
6	クラックス (工場設定)	7,784,262	RAGT-TEM	ALLワープ有1コイン イエスランビング
7	ニンジャコンバット (1P)	5,425	シーシーシーシーシーシーシーシーかまし	ステージ7ボス ノーマル
8	ライディングヒーロー (W.G.Pモード)	DP=53	N.ARC-YUI	ラウンド8 1コイン
9	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,344,400	XAVがライバル SBK-HOT	2-3連射あり マニュアル
10	コラムス (ハードスタート)	43,170,464	CON	シュエル9999+α レベル295+α

ゲームセンターUFO ☆=67

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (スペシャル)	2′28″4	SEP-KAI	ALL 567,920点 ㊇
2	キャメルトライ (スペシャル)	1,651,380	URX-ゲームセンターあらし㊍	ALL手がいたい!! 7′57″0 ㊇
3	大工の源さん	1,294,000	ハロルド・中川	ALL 残8 ㊠
4	ダークシール	932,500	R.G.B-STC	ALL魔法使い㊍
5	ニンジャコンバット	5,708	R.G.B-STC	ALL残0㊍
6	マジシャンロード	1,056,540	R.G.B-STC	ALL ㊍
7	サンダーフォックス	3,993,700	URX-AWCA-BT,	ALL ㊠
8	チキチキボーイ	2,197,100	あんた最低だよ… URX-AWCA-BT,	ALL ㊠
9	スーパーフォーミュラ	5′39″563	ZZT・ゲルハルト・石定	ハンドルタイプALL ウイリアムズNA㋑
10	ワールドスタジアム'90	初回コールド32-0	URX-緑の少年	㊍

タイトー小田原周辺 ☆=26

神奈川県小田原市鴨宮636-1忠実屋鴨宮店内 ☎(0465)48-2127

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール (バード)	1コインクリア	SBK-しおばん君	ノーマル2機設定 ウイルトーク小田原
2	カダッシュ (忍者)	EXP=60,000	TAK	1コインALLノーマル オレンジ
3	カダッシュ (魔法使い)	EXP=60,000	さわたりかすみ	1コインALLノーマル オレンジ
4	エイリアンストーム (スクーター)	9.34	CVM-ENR	1コインALLノーマル 忠実屋鴨宮店
5	ダライアスII (3画面上のZ)	3,471,570	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ
6	ダライアスII (3画面上のV)	3,663,590	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ
7	ダライアスII (3画面W)	3,792,170	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ
8	ダライアスII (3画面X)	3,600,020	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ
9	ダライアスII (3画面Y)	3,607,180	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ
10	ダライアスII (3画面下のZ)	3,566,230	CVM-MID涼	ALLノーマル㊥付き オレンジ

ハイテクランドセガ大船店

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎(0467)43-3919 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電(1P)	4,572,450	VMT-ABU	2周目5面 ㊥ノーマル
2	ムーンウォーカー (1P)	273,000	VMT-ABU	全面クリア ノーマル
3	キャメルトライ (ビギナー)	1′29″0	壁抜け反対! VMT-DAN	ALLノーマル黒玉 壁抜けなし
4	キャメルトライ (エキスパート)	2′14″5	出来ない店ではこんなもの VMT-DAN	ALLノーマル黒玉 壁抜けなし
5	キャメルトライ (スペシャル)	2′50″7	壁・くぎ抜けなし集計希望 VMT-DAN	ALLノーマル黒玉 6面くぎ抜け
6	コラムス (ハードスタート)	24,222,661	VMT-DAN	レベル295ノーマル ジュエル9999
7	大工の源さん	全2周クリア	VMT-DAN	ノーマル
8	ボナンザブラザーズ (1P)	999,999+α	VMT-ABU	全面クリア ノーマル
9	パロディウスだ! (ツインビー)	1,198,200	VMT-ABU	マニュアルノーマル 2-3㊥なし
10	ファイナルファイト (コーディー)	2,622,130	ECM-ZENJI	ALLノーマル

㈲ニュースター

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	978,750	M.M.	
2	トライゴン	927,000	VO	9面
3	雷電	1,352,120	YS	1-7
4	パロディウスだ!	870,500	SO	ビッグバイパー
5	マジシャンロード	61,230	EA	
6	ハットリス	87,016	Cambu	SET108
7	大工の源さん	53,200	T.M	
8	NAM-1975	153,600	STTN	
9	コラムス	2,768,006	0″	
10	カダッシュ	60,000+α	佐野	

ハイテクノーベル神保町 ☆=55

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアインフェルノ (基礎編)	200	枕は世界地図 TYRANT-ひむ㋵㋟㋹	ノーマル 全面クリア
2	エアインフェルノ (救助編)	999	ひむ、Rin-Russel、S,No36+OAC	ノーマル 全面クリア
3	アウトゾーン(1P)	9,999,999+α	TYRANT-ボタン破壊罪2回-ひむ	ノーマル㊥ 7-5で達成(656%)
4	キャメルトライ (スペシャル・スコア)	1,576,880	TYRANT キャメ研-MAC㊇	ノーマル全面クリア 7′8″14黒玉使用
5	ナイトストライカー (Pゾーン)	90,031,250	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君㊋	ノーマル全面クリア 超盛ざるうどんパワー
6	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,572,290	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君㊤	ノーマル全面クリア限界点、おつかれ様
7	ナイトストライカー (Rゾーン)	96,211,890	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君㋩	ノーマル全面クリア さて、来月は
8	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,392,210	全日本ナイス党議長 TYRNT-ひむⒶ	ノーマル全面クリア 全コース
9	ナイトストライカー (Uゾーン)	90,171,740	全日本ナイス党投手 Mr.まさし君Ⓒ	ノーマル全面クリア 限界点?
10	ダイナマイトデューク	1,672,850	塩々君に愛をめて♡ TYRANT-EXE㊛	ノーマル全面クリア 好きにして♡

荏原ゲームコーナー ☆107

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン(1P)	2,713,790	ISE-㋔SPT	ノーマル全2周ALL ㊥なし
2	キャメルトライ (ビギナー)	1′13″5	キャメ㊓会員番号072 JAG-H.S	ノーマルALL あと6秒
3	キャメルトライ (エキスパート)	2′18″1	キャメ㊓会員番号5454 OYA-G	ノーマルALL あと18秒
4	キャメトライ (スペシャル)	2′26″5	キャメ㊓会員番号不明 EGC-㊓MKZ	ノーマル あと?秒
5	ファイナルファイト (1P・ガイ)	4,072,000	GPK	ノーマルALL ㊥つき
6	大工の源さん	4,779,400	誘爆をまぬがれた男!JAG-WOP	ノーマル全2周 ALL源三
7	ダークシール(1P)	943,050	就職野郎! EGC-㊓STR	ノーマルALL 騎士
8	ダークシール(1P)	954,200	グラサンかけたニヒルな男 EGC-㊓STR	ノーマルALL 魔法使い
9	ダークシール(1P)	950,050	謎の中国人! EGC-㊓STR	ノーマルALL 吟遊詩人
10	ダークシール(1P)	958,150	全面クリア神体! EGC-㊓STR	ノーマルALL 忍者

中央プラザ大泉店 ☆=2

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール	870,150	BMC-M.K㊌	最終面のボス 忍者使用
2	アイレムエアデュエル	706,100	BMC-TAP	2-3ヘリコプター使用
3	マジシャンロード	687,830	BMC-TAP	1コイン ALLクリア
4	ゴールデンアックス	偏差値378.0	H.D.O.	1コインALLクリア キャラクターアックス
5	天地を喰らう㊥	5,603,400	ひさびさB-M.K	1コインALLクリア ㊎×3
6	ビッグラン	8′29″5	Mi-Hasu	1コインALL
7	クラックス (ワープ㊒)	3,397,015	H.D.O (あと2個)	93面(1コイン)
8	クラックス (ワープ㊔)	4,642,545	H.D.O.	38面 (1コイン)
9	エイリアンストーム	1コイン4-4	しなやん	
10	テトリス	786ライン 790ライン	Mi-Hase BMC-糸やん	永パ㊔ 999,999pts レベル99

キャッスル&YOU² ☆=137

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)29-8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン(1P)	2,791,750	猫島礼のファン!! HなⒺSSC-VAP	ALL残0 1up×1 ノーマル3設㊥
2	アウトゾーン(1P)	9,999,999+α	コミックフラミンゴ愛読者スケベなⒺSSC-VAP	7-5で達成残① ノーマル3設㊥
3	雷電(1P)	9,249,320	お子様ゲーマー! EXCEL-星白HIR	3-7 1up×3 ノーマル3設㊥
4	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	744,700	「密着してるよ」(WOP氏談) EXCEL-AFC-T′	ALL、5′51″9 ノーマル設定
5	サンダーフォックス (1P)	5,493,500	ABY'S-CBY	ALL残1 ノーマル3人設定
6	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,392,210	全日本ナイス党党首! Mr.まさし君Ⓜ	ALL、P.B×6 ノーマル設定
7	大工の源さん	全面クリア	JAG-WOP ABY'S-CBY	ノーマル 3人設定
8	エアインフェルノ (基礎編)	200PLS	PC-MURA	ALL、パーフェクト×2 ノーマル設定
9	エアインフェルノ (救助編)	999pts	YMO, SGO, MUR,, Ⓕ、FER夫	ALL、パーフェクト×4 ノーマル設定
10	ダークシール (1Pバード使用)	全面クリア	コパIIIキッカーズ 新込隊長!かまし	ALL ノーマル2人設定

カジノカーニバル ☆=9

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	37,720	KTZ	9面
2	チキチキボーイズ	2,232,590	FECT-T.E	ALL・ソードレベル5
3	大工の源さん	1,452,400	トポスのアイドル 麦畑の親分ブタ	全2周クリア残8
4	大工の源さん	1,467,600	トポスの親分トナカイさん、ふたまるこちゃん	全2周クリア
5	大工の源さん	1,462,400	FECT-T.E	全2周クリア・永パナシ
6	マジシャンロード	616,690	T.E君SEP入り? SEP-KAI	AL残1永パなし寺尾君どうもでしゅ
7	パロディウスだ!	1,326,200	NEXT通いの凄い奴ペン太郎命の年令不詳	2-3ペン太郎
8	麻雀狂列伝西日本編		3千円の達人基盤売る気がないなら連絡して	4コインクリア
9	ニンジャコンバット	1,586	拝島店近辺に出没!火事場&バカの◯島!	1コイン4面
10	コンバットライブス	ブリッツ使用	拝島不良の太田	1コイン4面・工場設定

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.38
No.17	No.39
No.18	No.40
No.20	No.41
No.22	No.42
No.26	No.43
No.30	No.44
No.32	No.46
No.33	No.47
No.34	No.48
No.36	No.49
No.37	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15('87 12月号) No.44('90 5月号)
No.17('88 2月号) No.46('90 6月号)
No.18('88 3月号) No.47('90 7月号)
No.20('88 5月号) No.48('90 8月号)
No.22('88 7月号) No.49('90 9月号)
No.26('88 11月号)
No.30('89 3月号)
No.32('89 5月号)
No.33('89 6月号)
No.34('89 7月号)
No.36('89 9月号)
No.37('89 10月号)
No.38('89 11月号)
No.39('89 12月号)
No.40('90 1月号)
No.41('90 2月号)
No.42('90 3月号)
No.43('90 4月号)

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末〆切のスコアで1日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

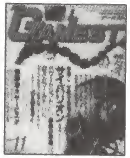
No.15('87 12月号)
特集:AMショー


No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦


No.20('88 5月号)
特集:AOUショー

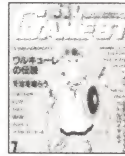

No.22('88 7月号
特集:グラII攻略


No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン


No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て


No.32('89 5月号)
特集:AOUショー


No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい


No.34('89 7月号
特集:ワルキューレの伝説


No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー


No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII

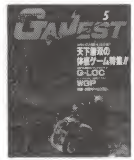

No.39('89 12月号)
特集:AMショー

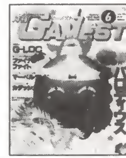

No.40('90 1月号
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII


No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト


No.44('90 5月号)
特集:AOUショー


No.46('90 6月号
特集:コナミ特集


No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!


No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報


No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン


君こそゲーメスト!

その2

クラックス (イエスランピング・セレクト有り)		7,784,262	RAG,T-TEM	ゲームセンターコパIII (神奈川)
コラムス	イージースタート	99,999,999	やちょ	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
	ハードスタート		GAC-えるる	個人申請 牛野カラオケバッティング(愛知)
マーベルランド	イージー (連)なし	449,050	SCR-J.G.K-京城(み)(TTJ)	個人申請 ゲームハウスタマヤ(徳島)
空牙	セイレーン (連)付き	4,623,710	月白金SIG(麦)	個人申請 ジョイフルランド ヒノーズ下井草店(東京)
ファイナルファイト	ガイ (連)付き	4,072,000	GPK	荏原ゲームコーナー (東京)
	ガイ (連)なし	3,803,840	KAZ	八千代プレイランド カーニバル(千葉)
	ハガー (連)なし	3,447,440	YAS-OAC	ジャック&ベティ(群馬)
スーパーフォーミュラ (アメリカGP・レバー)		2'04"446	SPLASH-種ともこ	個人申請 ゲームピアチャンス 国分店(鹿児島)
ダライアスII	2・上Z・(連)	3,740,910	闘龍-MATSU	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	3・上Z・(連)	3,471,570	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	2・上V・(連)	4,016,940	KOH	コインスナック24 (岡山)
	3・上V・(連)	3,663,590	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	2・W・(連)	4,117,450	闘龍-MATSU	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	3・W・(連)	3,792,170	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	2・X・(連)	3,915,110	闘龍-MATSU	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	3・X・(連)	3,600,020	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	2・Y・(連)	3,915,680	闘龍-MATSU	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	3・Y・(連)	3,607,180	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	2・下Z・(連)	3,573,490	MPL	コインスナック24 (岡山)
	3・下Z・(連)	3,566,230	CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 (神奈川)
	3・下V・タ	3,122,130	第二の夢への旅立ちです。 CVM-MID涼	個人申請 平塚ジョイフルプラザ(神奈川)
SAR		782,390	SDIだ!	ハイテクセガ藤井寺 (大阪)
キャッスルオブドラゴン		2,663,260	高校生引退!! SVR-KMG-WIZ(人)	明石ラポス2F ゲームコーナー(兵庫)
ウイニングラン (テクニカル)		2'18"981	Y.N	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
ダイナマイトデューク		1,672,850	塩々君に愛をこめて♡ TYRANT-EXE(女)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
ナイトストライカー	Pゾーン	90,031,250	全日本ナイス党議長 TYRANT-ひむ(書)	個人申請 ハイテクノーベル神保町(東京)
			全日本ナイス党党主 Mr.まさし君(記)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	Qゾーン	91,572,290	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君(長)	
	Rゾーン	96,211,890	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君(は)	
	Tゾーン	91,392,210	全日本ナイス党党主 Mr.まさし君Ⓜ	キャッスル&YOU² (東京)
			全日本ナイス党議長 TYRANT-ひむⒶ	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	Uゾーン	90,171,740	全日本ナイス党投主 Mr.まさし君Ⓒ	

7月号の訂正・追加(集計ミスの申告はお早めに)

グラディウスIII (B装備)	3周目2面	人面犬友の会人面犬 Disp-..A	ハイテクセガ表町(岡山)

99ページの続き。
キャメルトライはパドルを純正のコンパネから他社のコンパネに変えることにより壁抜け・釘抜けがやりやすくなるという話を聞きましたが、パドル別で分ける予定はありません。
クラックスは、イエスランピングでも全面クリア達成者が出ました。おめでとうございます。
コラムスも同様にスコアカンスト達成者が2名も、7時間にわたる長時間プレイは何を隠そう尿意がライバル。おつかれさま。
ダライアスIIは、2画面の下のVゾーン以外はすべて記録更新。しかし、ヤマトの稼ぎがかなり究極で半永久パターンとのウワサも。
ウイニングランは、ついに18秒台に突入。限界はまったく見えてこない!?
ナイトストライカーは、ついにタイ記録のゾーンが2つも。こちらはそろそろ限界?
さて、前回の集計分の☆の数が増えてないというミスが発生しました。まことにもうしわけありません。これからはミスのないよう努力しますので、よろしくお願いします。
また、今回も改めて思ったのですが、永久パターンのゲームの集計は、やはりやめたほうがいいのでしょうか。意見をお待ちしています。
(悠理)

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	159,340	新発田のZeroです	ノーマル R-4
2	ボナンザブラザーズ	826,100	マスタード斉藤プリン(佳)	ノーマル 1コインALL、ロボ使用
3	G-LOC(上級)	4'38"8	AMP-那魅	ノーマル ALL
4	G-LOC(初級)	2'24"3	XTZ-丁寧礼	ノーマル ALL
5	エイリアンストーム	9.46	アニスの友達 FARM、EMI	ノーマルALL カーラ使用
6	大工の源さん	166,900	五泉市のEND	ノーマル 6面
7	チキチキボーイズ	1,816,450	クリ丸子ちゃん	ノーマルALL 真のエンディング
8	雷電	1,761,170	新発田のZeroです	ノーマル 1-7
9	スノーブラザーズ	3,182,690	カスタード斉藤プリン(佳)	ノーマル ALL
10	パロディウスだ!	1,079,700	FUA-VENUS(無)	ノーマル2-3 ツインビー

HI-TECH SEGA金沢 ☆=11

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	303,650	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル2人設定 ALLクリア
2	アイレムエアデュエル	709,000	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定 2周目3面連射有
3	チキチキボーイズ	2,017,540	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定 ALLクリアD,BEX2
4	キャメルトライ (スペシャル)	TIME= 3'06"6	GOR-山下少年(な)	ノーマル設定 ALLクリアB,S使用
5	キャメルトライ (エキスパート)	TIME= 2'31"9	ずんたたぱあっち (逆回しがわからん)	ノーマル設定 ALLクリアB,S使用
6	キャメルトライ (ビギナー)	TIME=1'21"3	GOR-山下少年(な)	ノーマル認定 ALLクリアB,S使用
7	ファイナルファイト (ガイ(連)付)	3,899,930	GOR-NZM	完全ノーマル設定ALLクリア 連射有(パンチジャンプ有)
8	ハットリス	SET=546	GENBEI	ノーマル設定 スコアカンスト
9	大工の源さん	全2周クリア	GOR-天神乱満 すさまG-ARIES(よ)	ノーマル設定 達成者2名
10	コラムス (ハードスタート)	25,320,522	すさまG-BISKES(ひ)	ノーマル設定LV.295+αJE.9999+α

ウィルトークタイトー金沢 ☆=8

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	967,050	ジャラ	ノーマル ALL
2	ハットリス	SET450	平成ハットリス坊や	ノーマルスコアカンスト時のSET
3	エアインフェルノ	392pts	けたろうSP	ノーマル ALL
4	大工の源さん	2周目クリア	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル1309200pts
5	アイレムエアデュエル	570,600	SPLEN-KAZ-REIⓇ	ノーマル(連)付き MISSION8
6	トライゴン	660,700	SPLEN-KAZ-REIⓇ	ノーマル(連)付き8面
7	サンダーフォックス	1,526,500	PNA-GIRGA(孝)	ノーマル 5面
8	コラムス	25,236,427	オク	ハードスタート J9999+α L295
9	ダークシール(戦士)	184,700	むっむっずいぞⓅ	ノーマル
10	コンバットライブス	3面	七鍵守護神Ⓗ	ノーマル クリア時のポイントUPなし

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ガイ)	3,212,880	(ま)ガイはつかれる	R-6
2	ファイナルファイト (コーディ)	3,188,650	魔神衆邪神ORC	ALL残0連射付
3	スーパーモナコGP	5'52"51	びびんばこび	7速DP=4924
4	ボナンザブラザーズ	420,000	よこた	R-6
5	ムーンウォーカー	155,140	よこた	R-4
6	R-TYPE II	287,500	GAPLUS	R-5
7	コラムス	1,084,490	DEV	ハード レベル68
8	ゼロウイング	568,790	GAPLUS	5段(連)イージー6-6
9	ハットリス	209,058	DEV	SET=199
10	カプコンワールド	1,225,400	ARICHAN!	ALL

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	1,847,680	果てしなき反抗RED	やっとれん!AREA128%(連) ノーマル3機
2	雷電	1,707,330	T.NOZAWA	R-7(連)ノーマル3機青(2P)使用
3	コラムス (HARD)	10,128,039	准美子のポニーテイル	J.7010L.209お姉ちゃんって超ゲーマーだったんです
4	アイレムエアデュエル	478,200	リン・フェイロン	ノーマル(連) 3機R7
5	チキチキボーイズ	802,900	リン・フェイロン	ノーマル 工場出荷設定
6	エアインフェルノ	397	OTE-KAN・G	コックピットTYPE 工場設定ALL
7	スカイソルジャー	3,985,740	RAF	やったね!ALL ノーマル3機(連)
8	サイコソルジャー	1,680,700	キャッチホン福田	も〜う男なんて信じられない ノーマル 3機ALL
9	マジックソード	187,880	親切な諭語	4階のBoss工場出荷設定 んん〜そおだねぇ〜
10	ドルアーガの塔	113,230	Nor.K	FLOOR18 2機設定 川辺の声は天の声

ゲームインセガ高岡 ☆=2

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	907,290	源各雲小鉄源一郎	ノーマルALL 虫かせぎしなかった
2	アイレムエアデュエル	473,300	TMYⒿ	ノーマル 7面BOSS
3	ボナンザブラザーズ	681,200	A・T	ノーマル ALL
4	雷電	895,230	FIR	ノーマル連射係 5面BOSS
5	ハテナ?の大冒険	1,402,600	A・T	ノーマル 6面
6	コラムス	1,248,704	えみこのポニーテール	L=71 J=2165 途中でやめた
7	クラックス	1,083,622	SRQ	ノーマル WAVE1〜5、20〜21
8	ファイナルファイト	2,432,210	A^3	ノーマル連射付 ハガー6面
9	空牙	2,634,540	ともみの"えび男"	ノーマル連射付 セイレーン2-5
10	コンバットライブス	3面が多数	アクセルロズ命	体力150 50回復

扇が丘レジャーセンター ☆=4

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(上級)	6'07"2	OKD	1コイン ALL
2	エアインフェルノ	999	D.K	ALLPERFECT
3	アウトゾーン	3,138,100	D.K	AREA215%
4	チキチキボーイズ	1,266,470	すさまG-ARIES(よ)	DB×2 ALLロエビ
5	ローラーゲームズ	38,277,650	POW	WILLIAMS×1 JACK×3
6	ブラックナイト2000	260,427,140	TRS	RAMSOM×2
7	コラムス	2,062,810	WHK	J=3011 L-95
8	マジックソード	399,915	穴ウメのD.K	F=7
9	メルヘンメイズ	156,490	穴ウメのD.K	オールドゲーム復活第3号
10	チェッカーフラグ	481,850	穴ウメのD.K.	オールゲーム復活第5号

タウンスポットプレイランド

大阪府茨木市中津町4-3　☎(0726)36-5900　☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス（ハードスタート）	55,644,902	TSG-POM（ルンペン板倉）	Lv=295+α Ju=9999+α
2	G-LOC(初級)	1'35"1	神帝CYG(ど)	ALL
3	G-LOC(中級)	2'34"9	神帝CYG(ど)	ALL
4	G-LOC(上級)	2'53"6	神帝CYG(ど)	ALL
5	パロディウスだ!	1,350,100	STAC-BOMB(ど)	2周目3面 ツインビー
6	チキチキボーイズ	2,115,550	STAC-T.Sの弟子 NAA(ど)	ALL(稼ぎ?)
7	雷電	3,816,340	SGP-DTH-K.N(ど)	2周目3面 ツインビー
8	マジックソード	900,494	まけるわけには… KAI	入荷初日! 17面
9	アウトゾーン	9,999,999 +α	STAC-NAA(ど) SGP-K.N(ど)	8-2 7-5にて
10	大工の源さん	全2周クリア	反逆の革命壊滅軍団 リーダー怪帝GYG	実はGEKi

ヤングプラザジャンボ　☆=19

大阪府寝屋川八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール	969,750	ESW-NSG-IPL -ぼのぼの(花)	1コインALL 吟遊詩人
2	チキチキボーイズ	2,066,540	る〜ちゃん	1コインALL
3	サンダーフォックス	1,938,700	NSG-UZR	5面BOSS
4	パロディウスだ!	1,333,800	SGP-JuJu-オレ様	2-2ビックバイパー マニュアル
5	パロディウスだ!	1,258,200	INGS-MA(ど)	2-2タコ マニュアル
6	パロディウスだ!	1,073,800	NSG-KOU	2-1ツインビー マニュアル
7	パロディウスだ!	1,241,300	INGS-M・A(ど)	2-1ペン太郎 マニュアル
8	大工の源さん	1-5	きちがい1世	
9	ボナンザブラザーズ	708,600	きちがい1世	11面
10	WGP	120pts	NSG JuJu-A・BOY	6速マニュアル

ハイテクセガ藤井寺店　☆=16

大阪府藤井寺市岡1-16-23大栄ビル1階　☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド（ストーリー2）	1,042,800	SDI- 蛇の道はヘヴィ	ノーマル ALL
2	SAR	782,390	SDI!だ!	ノーマル ALL
3	ダークシール	1,000,000+α	SDI-カレンダー クレンザー	ノーマルALL ナイト
4	ダークシール	1,000,000+α	SDI-そして あの店は……?	ノーマルALL マジシャン
5	ダークシール	1,000,000+α	SDI-アメリカの宇宙基地!	ノーマルALL バード
6	ダークシール	1,000,000+α	SDI-すえけ~なおきにびびり あがる	ノーマルALL 忍者
7	ムーンウォーカー	267,220	SDI-まだクラIIやる!今だに 9-8	ノーマル ALL
8	コンバットライブス（電撃）	5面ボス	帰るわ!	ノーマル 1コイン
9	ムスタング (連)なし	10,000,000+α	ノートをやぶったのはゴリorすえけ〜	1コイン 9-5
10	ボナンザブラザーズ	999,999+α	ふっかつ ありがとう!	ノーマル ALL

アミューズ&レストメイヨー　☆=37

兵庫県姫路市駅前222番地 駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォックス（1P）	5,352,700	うお―――― 雷狐(研)LCN修斗(蹴)	ALL、ノーミス、B×3 ノーマル3設
2	アウトゾーン(1P)	3,736,230	トロピカルな花模様 SVR-WIZ(人)(JR)	247%(3周目4面) ノーマル3設
3	ダークシール(1P)	955,550	あららぁ、ばかたれ! SFL-MOL(マルモ)	ALL、吟遊詩人使用 ノーマル2設
4	キャメルトライ(ビギナー)	1'20"3	もうやめてるよ! GEKi	ALL、プランプ使用 ノーマル設定
5	キャメルトライ(スペシャル)	2'48"0	SFL-KMG-PEY(人)	ALL、黒球使用 ノーマル設定
6	G-LOC(上級)	3'16"9	SGP-DTH-K.N(ど)	1コインALL ノーマル設定
7	ボナンザブラザーズ(1P)	999,999+α	ワド(研)-GIAN(友)	ALL、残0 ノーマル3設
8	電電(1P)	4,373,780	Disp-ま・めぞん大先生	2周目5面(連) ノーマル3設
9	トライゴン(1P)	2,754,600	(研)に完敗! SFL-DTH-PEY(人)	ALL、残0、1UP×2(連) ノーマル3設
10	大工の源さん	全2周クリア	GEKi	残7人 ノーマル3設

ジャスコ屋上プレイランド　☆=2

兵庫県川西市小花1丁目6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	510,096	F	R-6
2	サンダーフォックス	1,762,800	A. Y	R-5ボス
3	ダークシール	951,050	F	ALL
4	ボナンザブラザーズ	843,400	Y.Koizumi	ALL
5	チキチキボーイズ	1,665,060	Y.Koizumi	ALL
6	スノーブラザーズ	3,201,720	上田勉	R-50
7	エイリアンストーム	8.88	きのし太カバひろ	4-2
8	トライゴン	1,416,700	T. KISHIMOTO	2-6
9	パロディウスだ!(A)	1,215,100	FSG-S.F	2-2
10	コラムス	16,023,629	Good-Field	レベル 宝石 268 9,058

ジョイランドタイトー草津

滋賀県草津市大路1-7-12　☎(0775)62-0428　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアインフェルノ（救助編）	999	KITのひろのみや	ALLパーフェクト
2	ダークシール	1,020,000	SDI-MHR	ALL騎士
3	チキチキボーイズ	2,163,930	(竹)さんが来た! MPYよしみくんだお	LV5 ALL 3万以上ミス
4	G-LOC(上級)	3'22"5	ILL-MOV- ぱくす(床)	残252秒 30秒ロス
5	サンダーフォックス	4,628,700	雷狐(研)LCN修斗(蹴)	ALL ノーミス ボーナス×2
6	大工の源さん	284,300	EAP-N.T-PMX(り)	2-5
7	アイレムエアデュエル	837,300	高岡早紀♡ SDI-ENA(T)	2-5
8	ボナンザブラザーズ	512,900	夜男	9面
9	パロディウスだ!	1,192,300	ASP&NTM	2-3(迷路)
10	ロッドランド	141,047,850	K.T- KURONEKOまあや	ALLカウンター1周 証人:おっちゃん

ビッグキャロット京都　☆=31

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアインフェルノ	999	これで心おきなく勉強? HYO	ALLパーフェクト
2	G-LOC(上級)	2'49"8	神帝CYG(ど)	ALL 残タイム277.1
3	雷電(連)	5,066,130	Sgt. Pepper	1Pノーマル 2周目8面
4	ダークシール	968,050	ESW-NSG-IPL -ぼのぼの	1P、吟遊詩人
5	大工の源さん	1,302,800	ゼロヨンだいすきFTO	ALL
6	アイレムエアデュエル	634,400	SDI-TOK-ENA	1P 2周目2面
7	チキチキボーイズ	2,067,930	WZH	ALL
8	コラムス(ハード)	59,767,150	BOM(ど)	L.295 J.9999
9	クォース(1P)	1,617,110	怪帝GEKi?（修羅場超多数）	3周目6-0 ■4,650
10	バトルシャーク	11,013,780	4月8日以来のB・S. SDI-TOK-辻(弟)	9面

ビデオインマツヤ丸太町店　☆=2

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,930,040	山本秀喜	1コイン、ALLコーディ ノーマル連射無
2	スノーブラザーズ	3,480,260	MPYよしみ君だよ	1コインALLノーマル 連射無
3	チキチキボーイズ	2,101,650	まあべる大好き MPYよしみ君だのお	カエル1ミス ノーマル LV.5ALL連射無
4	ボナンザブラザーズ	999,999+α	TAIくん	12面ノーマル
5	戦場の狼II	999,990	長谷川寛	1コインALLノーマル 連射無
6	パロディウスだ!	940,400	TRM-2代目 音無響子	ビッグバイパー使用 ノーマル マニュアル2周目2面連射無
7	1941	12,583,600	TAI	1コインALLノーマル 連射無
8	スーパーバレーボール	73,400	坂本征二	全試合クリア、ノーマル
9	ハテナ?の大冒険	2,137,200	K.M	1コインALL ノーマル
10	ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"602	あすか	マニュアル6速

PLAY CITY NASA杉本町店　☆=1

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ（ビギナー）	1'30"4	VMT-DAN	ALL
2	キャメルトライ（エキスパート）	2'26"0	VMT-DAN	ALL
3	キャメルトライ（スペシャル）	3'17"3	VMT-DAN	ALL
4	チキチキボーイズ(1P)	2,145,460	SDI-藤井寺 復活させろEK	ALL
5	グラディウスIII（EDIT）	2周目5面	SDI-哭きの(有)	永パ無し 残オプ4無し
6	パロディウスだ!(たこ)	1,798,200	DEVICE-SEI	2周目4面 マニュアル
7	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,402,100	DEVICE-H.Y(奈)	2周目3面 マニュアル
8	ファイナルファイト（ガイ）	3,586,280	堺東のY.N	3機設定 残0ALL
9	ファイナルファイト（ハガー）	3,044,520	DEVICE-H.Y(奈)	3機設定 残0ALL
10	ウィニングラン（テクニカル）	2'19"403	まだ負けませんよ!ミラージュナイツNo.1	DEST LAP34"015 しかし34秒がきれない…。

チャレンジャー関大前店　☆=14

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	1'45"7	SGP-DTH-K.N(ど)	ALL
2	G-LOC(中級)	3'07"4	まさし君マネしないでの N.H(ど)	ALL
3	G-LOC(上級)	3'00"1	CYG(ど)	ALL
4	雷電	4,881,340	SDI-BOSTON	1P側(連)2-7
5	ダークシール(バード)	935,150	ILL-GAINAX -(る)-X!	3人ノーマル ALL
6	サンダーフォックス	1,955,900	ラジメニアはおもしろいMSM	R6ノーマル
7	チキチキボーイズ	2,238,170	SPI-かせぎわからんEK.	ノーマルALL
8	オペラ座の怪人	126,187,380	INGS-ACCIDENT-ZZZ	DOUBLE(有)ノーマル
9	コラムス(ハード)	12,607,685	DTH-クリリン	L=226 J=7525
10	大工の源さん	239,600	〃	ノーマル2-3

イエローハット　☆=83

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン(1P)	9,999,999	MIROK、TOA愛好会E.T.! ZEREXCG-かみら(は)	3名達成それぞれ 7-5、8-1、7-4
2	チキチキボーイズ（1P）	2,252,390	IML・YUJ	ALLノーマル設定
3	ダークシール(1P)	全面クリア	mat"まんぼう"	使用キャラ「BARD」 点数は永パの為なし。
4	大工の源さん	全面クリア	ZAT	残2ノーマル設定
5	ボナンザブラザーズ（1P）	999,999	HCM-IML-てった、ZIE ELZ-AOI HKT	3名達成、ALL ノーマル設定
6	グラディウスII（連付）	10,000,000+α	日本のグラディウスマニアJ -M.A.C(た)	3番(11-5)あと 4番(10-5)①と②
7	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,506,400	MYN	2-3マニュアル（連射装置付）
8	パロディウスだ!（たこ）	1,799,000	HCM-POTST	2-3 マニュアル（連射装置付）
9	パロディウスだ!（ツインビー）	1,306,600	IML-YUJ	2-3 マニュアル（連射装置付）
10	パロディウスだ!（ペン太郎）	1,361,800	MIROK!	2-3マニュアル（連射装置付）

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎(0532)55-8611　☆=15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	999,000	ERG	ALL
2	ダークシールN	- 970,350	EGG	ALL
3	アウトラン(USタイプ)	4'47"28	勝負!ちゃおが呼んでいる(Z)	ALL Dコース
4	ファイナルファイト	3,927,830	なべ助	ALLコーディ 連射無
5	ベラボーマン	359,300	ZIE	ALL
6	ボナンザブラザーズ	999,999+α	ZIE	ALL
7	ニンジャコンバット	3,138	EGG-PLANT	5-5
8	コラムス	8,935,859	MAO	ハード L=198 J=6595
9	アイレムエアデュエル	575,600	H.G	2-1連射無
10	雷電	2,473,820	T.H	2-4 連射無

キャノン最前線　☆=31

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11　☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	2,239,210	IML-UUU(た)	ALL あと2万
2	マジックソード	2,536,749	IML-MAD(た)	R.40
3	大工の源さん	1,554,400	ZAT	ALL 残4
4	ムーンウォーカー	231,260	ジャネルNeeSa(突)	R.5 S.1
5	クイズH.Q.	86,000	TPL(+α)	ALL
6	ボナンザブラザーズ	855,700	TPL	R-11 あと5万
7	サンダーフォックス	2,599,500	ZAT	ALL 残1
8	ムスタング ・	3,990,200	JMAKER-MYU(ぜ)	4-5
9	雷電	1,987,350	IML-のりピー	2-0 2P側
10	パロディウスだ!	1,265,500	HCM-POTSU	2-4 マニュアル バイパー

天野スポーツゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670　☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP(DXタイプ)	point120	フォースキラーのアッシャー	4速ミッション 1コインALL
2	WGP(DXタイプ)	point120	PAI	6速ミッション 1コインALL
3	WGP(DXタイプ)	point112	MYN	オートマ使用 1コインALL
4	R-TYPEII	532,800	NAO	1コイン6面 ノーマル設定
5	グラディウスIII	1,092,010	M.T	1コイン2周目10面 Bタイプノーマル
6	戦場の狼II	999,990	T.Sだ	1コイン全面クリア ノーマル2P機
7	プラスアルファ	10,000,000+α	T.T	1コイン8周目6面 残14
8	熱血硬派くにおくん	409,500	T.V	1コイン4周目
9	スーパーフォーミュラ	2'01"903	By. TAKAO、SUGIURA	モナコGPコース
10	スーパーフォーミュラ	2'16"360	By. TAKAO、SUGIURA	イギリスGPコース

ゲームセンター大野プレイランド

福井県大野市陽明町1-1401　☎(0779)65-5576　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレムエアデュエル	1,141,400	SHS-鬼殺しのGAL(人)	全2周クリア（ノーマル）残①
2	スノーブラザーズ(1P)	2,035,700	SHS-実力派のGAL(人)	32面
3	大工の源さん	1,142,600	FNA-KWA	永パ無し〔2-3〕
4	パロディウスだ!（ツインビー）	来月から	集計	します
5	パロディウスだ!（ビックバイパー）	677,400	SHS-よしえ(人)	10面ラスト（ノーマル）〔マニュアル〕
6	パロディウスだ!（ビックバイパー）	521,600	SHS-Y.S(人)	8面（オート）
7	パロディウスだ!（タコ）（ペン太郎）	来月から	集計	します
8	コラムス	23,425,080	(人)³	ハードスタート レベル295×α
9	エリア88	1,720,650	S.K	all
10	ファイティングファンタジー	339,570	SHS-よしえ(人)	2人設、ノーマル

ヒットゲームBEST10

ベスト3は安泰か？

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は69店7月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	535	カプコン
2	2	パロディウスだ！	478	コナミ
3	3	コラムス	364	セガ
4	4	雷電	274	セイブ開発/テクモ
——	5	チキチキボーイズ	224	カプコン
7	6	テトリス	220	セガ
——	7	大工の源さん	201	アイレム
6	8	G-LOC	199	セガ
5	9	ボナンザブラザーズ	189	セガ
——	10	ダークシール	177	データイースト

11位	ファイナルラップ 155	11位	コンバットライブス 155	13位	スーパーモナコGP 123	14位	アイレムエアデュエル 113	15位	ワールドスタジアム'90 112

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	539	カプコン
2	2	コラムス	359	セガ
3	3	パロディウスだ！	304	コナミ
——	4	コンバットライブス	268	テクノスジャパン
6	5	スーパーモナコGP	267	セガ
7	6	雷電	262	セイブ開発/テクモ
5	7	テトリス	255	セガ
4	8	G-LOC	226	セガ
9	9	ファイナルラップ	225	ナムコ
——	10	大工の源さん	206	アイレム

11位	ダークシール 193	12位	ボナンザブラザーズ 191	13位	ワールドスタジアム'90 174	14位	チキチキボーイズ 157	15位	アイレムエアデュエル 123

今月もファイナルファイトが1位になりました。テトリスを抜いて以来、1位を続けています。今月は同じタイプの格闘技ゲーム、コンバットライブスが発売されましたが、まだその牙城を切り崩すまでにいたっていません。

ファイナルファイトに続く、パロディウスだ!、コラムス、雷電はほとんど先月と同じ順位でした。上位はかなり実力がある機種なのですが、同時期に固まっているため目立たない感じです。それぞれ、格闘もの、パズルもの、ヨコスクロールシューティング、タテスクロールシューティングとタイプが違う名作がそろいました。

プレイヤー人気が鍵 コンバットライブス

今回、この一角に食いこんできたのがインカム4位のコンバットライブス。テクノスは格闘ものの作り方を心得ているだけに来月も健闘が期待されます。

新しくベストテンに入ってきたのはカプコンのチキチキボーイズと大工の源さん、ダークシールです。

チキチキボーイズは、コンシューマーのノリのキャラクターゲームで、低年齢層を狙っている感じです。ただ、まだゲームセンターではカッコ良さが主流なので、キャラクター的に今ひとつか。しかし、低年齢層を狙おうという試みは評価できます。

ゲーム的には、かつてのモンスターランドのようにマニアックでなく、比較的あっさりしています。

大工の源さんは、キャラクター性が良く、まとまったゲームになっています。しかし、致命的なバグがあり、マニアのプレイヤーがチェックすれば簡単に防げただろうと思うと残念です（現在はニューバージョンが出ている）。

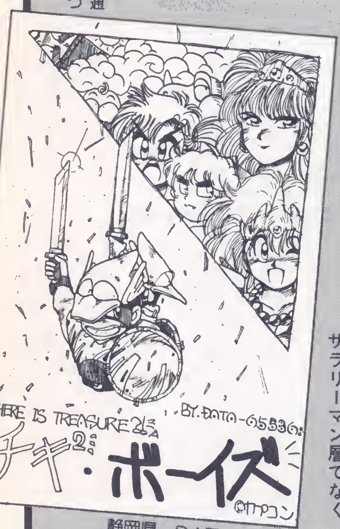
ダークシールは巨大なモンスターの出現するRPG風アクションで、個人的には好きなゲームです。

キャラクターゲーム ラッシュが続く

このように、新しい機種はいずれもキャラクターアクションですが、来月上位にくいこんでくるにはちょっとパワー不足のような気がしています。

来月はT.M.N.T.とマジックソードが上位に入ってきそうです。T.M.N.T.はファイナルファイトを超えられるでしょうか。

（ぜんじ）



静岡県　DATA-65536

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=13

兵庫県明石市本町1丁目1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャッスルオブドラゴン	2,663,260	高校生引退 SVR-KMG-WIZ㊟人	ALLノーマル 現在無職超プー
2	ボナンザブラザーズ	999,999+α	ノーミスで達成したかった TTJ-GIAN㊍友	ALL 残0 また来て下さい
3	アイレムエアデュエル	642,500	花の精になります♡ SVR-KMG-WIZ(人)	ノーマル2-2 トロピカルな奴。
4	雷電	3,784,950	ま・めぞん先生ありがとう！ SVR-KMG-WIZ(人)	2-3 青使用 1000万ははるかかなた
5	チキチキボーイズ	2,028,030	キャメトラとパロに舞中！ SVR-雷門NIS(す)(人)	ALL Lvボーナスなし もうやってません
6	ニンジャコンバット	1,962	俺様はキックの鬼だ！ SVR-JAG(ハ)	R.4 HEAVY KICKER
7	パロディウスだ!	1,076,400	宇宙一スプライトにうるさい男 SVR-雷門NIS(す)(人)	ビックバイパー、2-3 なんでも宇宙一！
8	ファイナルファイト	3,042,540	大切なお客様です ΣBol B.A命	ハガー、R.6(連) うまいでやんす
9	コラムス(ハード)	16,283,733	ぺったいカンストさせる！ SVR-GDM-SBK(太)(じ)	Lv.267 J.9014 ガッデム！手帳忘れた
10	マーベルランド(イージー)	411,540	SCR-JGK -京城(み)(バカツキ)	END金星×2 また来て下さい。

川島玩具店 ☆=4

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クルードバスター	1,381,250	THC-G・WAX-TAN	(連)あり 2人設定 ALLクリア
2	カダッシュ(忍者)	60,000+α	GTRII、YAG、永井君	カンストクリア3名様
3	チキチキボーイズ	2,401,320	G・WAX-GTRII	(連)ありALL 剣-2段階
4	大工の源さん	全2周クリア	G・WAX-GTRII	2,786,800 Pts
5	パロディウスだ!(ビックバイパー)	678,000	THC-PLY	(連)あり2周目1面 こえただけよ
6	エイリアンストーム	4-4	THC-G・WAX-CAN(ぶ)	(連)あり スクータ使用 8.66
7	ファイナルファイト(コーディ)	2,317,640	G・WAX-HID	R・6(連)あり
8	戦場の狼II	999,990	LCN修斗(蹴)(KMG)	ALLクリア
9	ワールドカップ'90	全7試合クリア	CAN、TAN、GTRII 坂本君、GIW、坂井君	店内全機種ノーマル設定 ALLクリア
10	テトリス	523ラインでカンスト	プリちゃん	全消しなし、ランダムVer. 右手と左手のみ使用

ハイテクセガ表町店 ☆=34

岡山県岡山市表町2-7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ(1P)	2,228,060	岡山期待のニューフェイス	ノーマルALL(東京、名古屋は強い)
2	ハットリス	SET366	憎まれそうなニューフェイスBKS	ノーマル、スコアカンスト
3	雷電(1P)	5,203,760	「異邦人」と初恋を歌う人 Disp-ま・めぞん(人)	ノーマル3-0 2P側使用(倉敷店)
4	ムーンウォーカー(1P)	281,530	岡山素点友の会デビュー かあまいん・なん(素)	イージーALL
5	コンバットライブス(1P)	6面(ボスステージ)(5面のボス)	18才のライブ Disp-・・A	ノーマル体力+50 設定1クレ
6	ボナンザブラザーズ(1P)	999,999+α	かあまいんなん(素) かじゃん(素)	ノーマルR12 (クリアして下さいね)
7	ダークシール(忍者)	全面クリア	St.神魅羅(人)副会長	ノーマル(倉敷店)
8	大工の源さん	2周目?面	MDK(人)会長と St.神魅羅(人)会長	ノーマル(倉敷店) クリアできねえ(2周目)
9	ファイナルファイト(ガイ)	2,862,400	吉沢(素)	ノーマルALL
10	予告でーす	ファイティングファンタジーとクルードバスター	中出さんと落合さん たのみますね♡	盆休みは岡山があつい みんなで飲みに行こう!!

コインスナック24 ☆=33

岡山県岡山市浜野4-22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(2画面)	4,016,940	KOH	V(上)ノーマル(連) ALL
2	ダライアスII(2画面)	3,573,490	MPL	Z(下)ノーマル(連)ALL やる気なし。前回すかし。
3	カダッシュ(僧侶)	60,000+α	REM	ノーマルALL
4	ボナンザブラザーズ	999,999+α	CARMINE-NAM	ノーマル10面
5	グラディウスIII	2-5	SUR-Y.M	無敵不使用B-F ノーマル(連)また来てね！
6	ターボアウトラン	全面クリア	穴うめ人M	ノーマル タイムはきかないで！
7	アウトラン	全勢クリア	穴うめ人X	ノーマル。レイクサイド タイムはきかないで！
8	トッププレイヤーズゴルフ	9面	穴うめ人M	ノーマル 1コイン クリア出来ない(今のところ)
9	ダライアスII(2画面)	71,000	MAT氏来店ありがとう	Z(下)バイオ稼ぎ部門甘いと思う(M)
10	マジックソード	200,000	でもあえなくて残念。	今月すべて手ぬき

イーストランドファミリーガーデン

岡山県津山市川崎147　☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	770,500	くだらんぞ TMC-SAN(ふ)	ツインビー 2周目2面
2	クォース	204,500	ASSEMBLE-AT.N	ブロック549
3	ファイナルファイト	3,028,180	全国のみなさんはずかしめを SAN(ふ)	ALL 1コイン コーディー
4	鮫!鮫!鮫!	75,735,620	LOG	約6時間30分PLAY 89-10
5	NAM-1975	926,500	あしだちゃん	ALL
6	マジシャンロード	216,510	おがやすひこ	6面ラストボス
7	ベースタープロ	勝ち点16(17-1)	けんちゃん	5回コールド AD VS BK
8	ダライアスII	3,463,260	田中隆二	Wゾーンクリア かせぎなし残7
9	ウイニングラン鈴鹿GP	2'51"719	K.H.Z	MT SSXさんやりに来てよSA
10	ノックダウン	126kg	SYS-風来坊	ニコチンパワー使用 キャスター装備

PLAY-HOUSEアスカ ☆=1

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォックス	1,369,400	Mr-IPA-MN	S-5 ノーマル 3設
2	アイレムエアデュエル	492,200	Mr-MUU	S-4、ノーマル 3設
3	大工の源さん	189,700	Mr-KAZUTAKA-N	S-6 ノーマル 3設
4	パロディウスだ!	833,300	Mr-FBI	S-2-1 ノーマル 3設 たこ
5	戦場の狼II	999,999+α	Mr-DET	ALL ノーマル
6	ファイナルファイト	3,392,140	Mr-JACK	ALL ノーマル 3設
7	ダライアスII(W)	3,496,910	Mr-OWA	ALLランクA3段ターボ使用3画面
8	グラディウスIII	814,470	Mr-OWA	S-2-1 ノーマル 3設
9	球界道中記	1回コールド 18:1	Mr-IPA-MN	オラハリーズ ノーマル
10	あしたのジョー	ALL	7名の皆様	ベリーハード(D)

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=10

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレムエアデュエル	838,800	SURPASSE Y.T	2-5 全面戦闘機
2	戦場の狼II	999,990+α	SURPASSER 大阪だ あーべ	ALL 残M×11 宿題いっぱい
3	ダークシール(戦士)	955,100	冬眠くん	ALL 戦士 戦死×1
4	大工の源さん	1,000,000+α	SURPASSER Y.T	2周クリアしてない 超大バカ者!
5	コラムス	8,426,561	朝8時から寝る男 Rock'n'ゲーマー	イージー J=7180、LV=179
6	コラムス	4,607,300	SURPASSER Y.T	ハード J=4939、LV=133
7	エアインフェルノ	393	ABE-ほもよろんペン太	ALL 救助編 もうやめた〜!
8	WGP	120	ほもよろん ペン佐右衛門	6速MA ALL 中島くんだよ!
9	カダッシュ(魔法使い)	EXP=60,000+α	ほもよろん ペン次	LV=20 ほもよろ〜ん! ALL
10	カダッシュ(2P同時)	EVP.=26,716 EXP.=26,750	ほもよろん(知的な戦闘集団) ペン次ペン太	魔法使い LV=20 僧侶 LV=18 ALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=4

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,029,900	AIA	2周目2面 ノーマル
2	パロディウスだ!(たこ)	784,600	AIA	2周目1面 ノーマル
3	パロディウスだ!(ツインビー)	873,000	SEG	2周目1面 ノーマル
4	ダークシール(バード)	961,650	AIA	クリア ノーマル
5	ダークシール(マジシャン)	960,950	AIA	クリア ノーマル
6	ダークシール(ナイト)	941,350	GUY	クリア ノーマル
7	アイレムエアデュエル	690,000	AIA	10面(2周目3面) ノーマル
8	チキチキボーイズ	1,875,020	AIA	本当のクリア ノーマル
9	ウイニングラン鈴鹿GP	2'57"185	GAL	6MT
10	テトリス	999,999+α	GHQ	ALLカンスト ノーマル

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタフォックス	727,000	タイガース 大柳	4面
2	ムスタング	248,500	田中 あつし	4面
3	ブロックアウト	18,596	谷口 幸昭	FACE52
4	ブロックアウト	19,944	尾崎 省造	FACE51
5	サンダーフォックス	233,400	FBI 田中	2面
6	エアバスター	1,337,650	江川 守	全面クリア
7	タスクフォースハリアー	1,112,900	ムスタンク井手	3面
8	マーベルランド(イージー)	128,050	吉川 玲奈	2面
9	オメガファイター(1P)	989,520	徳永 達也	4面
10	オメガファイター(1P)	909,450	広田 あつし	5面

モンキーハウスメインスタジアム ☆=56

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'18"981	Y.N	B.L.33"965 テクニカル
2	コラムス	99,999,999	やちょ	L.285 J.9999 イージースタート
3	アウトゾーン	9,999,999	G塔	666% 残×0
4	マジックソード	5,612,377	R-I	ALL BEGINING START
5	雷電	5,180,360	うた	2-8
6	サンダーフォックス	2,922,700	鬼ゃ〜ず、TRX-めずろん	ALL ノーミス
7	ムーンウォーカー	276,040	猿家派・ブ〜	ALL 残=0
8	大工の源さん	2,194,000	猿家派・おかぴ	ALL 残=5 NEW VERSION
9	アイレムエアデュエル	1,130,100	猿家派・おかぴ	ALL
10	チキチキボーイズ	2,128,650	猿家派・ブ〜	ALL

ジョイランド松江店 ☆=3

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	13,836,020	M.F	レベル252 ノーマル
2	チキチキボーイズ	806,000	S.H	1コインALL ノーマル
3	ダークシール	820,900	RPM-APA	5面ボス、バード ノーマル
4	アイレムエアデュエル	484,700	H君	1コイン7面 ノーマル
5	USクラシック	−14	MHC-HIR(ひ)	1コインホールアウト ノーマル
6	G-LOC(初級)	3'42"1	Killer	1コイン ノーマル
7	エアインフェルノ(救助編)	387	Killer	1コイン ノーマル
8	ローラーゲームズ	15,970,280	MHC-ゆらしすぎはTILTの素	マルチボール×1 ウイリアム×1
9	ハットリス	407,612	GPZ	セット268 ノーマル
10	ハットリス	336,336	GSX-R	セット277 ノーマル

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	484,000	浜口 和紀	
2	ボナンザブラザーズ	166,000	川崎 浩介	中3年生 6面
3	スノーブラザーズ	20,900	松尾 幸徳	小6年生 4面
4	コラムス	133,400	原口 誠	中3年生
5	雷電	118,470	松田 健司	中2年生 1-2
6	ボナンザブラザーズ		折山 学	中2年生 3面
7	パロディウスだ!	160,200	中島 博之	中3年生 4面
8	テトリス	950,120	大平 信之輔	中2年生 195
9	コンバットライブス	9,400	中川 大輔	高1年生 1面
10	スーパーモナコGP	3,305	中島 卓之	中3年生

スーパーアカトンボ ☆=12

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092(682)0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アイレムエアデュエル	992,700	INDICK-ROBOCOP	ステージ14 ノーマル
2	トライゴン	519,520	WYVERN-T.MURAKAMI	ST7 1P ノーマル
3	雷電	4,356,780	INDICK-ROBOCOP	2P側 2-7 ノーマル
4	サンダーフォックス	2,464,300	INDICK-KIM	1コインオール ノーマル
5	チキチキボーイズ	2,179,380	INDICK-Y384	ALL ノーマル
6	大工の源さん	3,020,400	YKK	全2周クリア ノーマル
7	NAM-1975	952,800	WYVERN-KURO	アクシデント×3 残1 オール ノーマル
8	トリオTHEパンチ	1,680,600	SURPASSER-GIN	忍者 ノーマル
9	JUJU伝説	318,300	SURPASSER-GIN	1コインオール ノーマル
10	ギガンデス	2,165,300	SURPASSER-GIN	1コインオール ノーマル

ビデオゾーン50+ラピタ店 ☆=10

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	1,560,000	RPM-APA	ノーマル 全2周ALL
2	ボナンザブラザーズ	553,800	CCB	ノーマル10面
3	アウトゾーン	3,354,510	RPM-APA	1コイン 240%
4	パロディウスだ!	551,900	AML	1コイン10面 タコ
5	ダークシール	916,100	RPM-APA	バード ALL
6	パロディウスだ!	983,700	RYP-ダロ	ラピタランド店 ビック 2-2
7	戦場の狼II	940,050	SiD	ラピタランド店 ノーマル ALL
8	雷電	768,530	きんきょ	ラピタランド店 ノーマル 5面
9	チキチキボーイズ	857,490	ランマ	ラピタランド店 ノーマル ALL
10	ファイナルファイト	2,051,100	ALK	ラピタランド店 ノーマル 6面

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(ビギナータイム)	1'34"8	Excerina-YS!	ノーマル 178300 全面クリア、黒玉
2	キャメルトライ(スペシャルタイム)	2'56"0	ACA-竹中氏	ノーマル 全面クリア、黒玉
3	キャメルトライ(エキスパートタイム)	3'30"8	Excerina-ACA-VIC!	ノーマル 全面クリア、黒玉
4	雷電	994,510	Excerina-VIC!	ノーマル 1P使用 3機設定 (連)なし
5	雷電	1,165,700	SRX-6	ノーマル 2P使用 3機設定 (連)なし
6	パロディウスだ!(たこ)	675,300	T・M・S	ノーマル (連)なし マニュアル 2-1 3機設定
7	アイレムエアデュエル	402,900	Excerina-VIC!	ノーマル (連)なし 6面ボス・3機設定
8	スノーブラザーズ	2,729,380	Excerina-MIC!	ノーマル ALLクリア、3機設定
9	ファイナルファイト	1,907,340	Excerina-LUM!	ノーマル (連)なし 6面 コーディー
10	マーベルランド	1,040,720	Excerina-YS!	ノーマル END (連)なし、3機設定

ゲームインプラザオリンピアン ☆=13

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電(ノーマル)	4,596,950	G.M.C.DURAN	1コイン 2周目の7面
2	大工の源さん(ノーマル)	3,348,000	SUP-NYMPH?	1コイン2周クリア 残-8キ
3	チキチキボーイズ	1,684,750	SUP-NYMPH?	ALL ノーマル
4	コラムス(ノーマル)	1,389,396	NINJA(忍)	レベル76 宝石2330
5	アイレムエアデュエル	558,200	SUP-NYMPH?	1コイン ノーマル
6	ファイナルファイト	3,325,460	BABBY	ガイ 1コイン 6面
7	ファイナルファイト	3,242,820	THEE SUN	コーディー 1コイン 6面
8	雷電	3,936,560	JOE!	1コイン 2-5
9	ダークシール	979,250	ELF	1コイン クリア
10	ダークシール	978,850	WIN	1コイン クリア

ゲームシティOZ ☆=14

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	2,044,500	AFP-ROURA	ノーマル クリア 山口店
2	大工の源さん	1,580,800	AFP-ROURA	ノーマル、3人 クリア 山口店
3	ダークシール	862,300	JAC	ノーマル 最後のボス 山口店
4	雷電	1,827,970	竜王	ノーマル 3機 (連) 2-0 山口店
5	WGP	P-120	ペニスはいいHSK	ノーマルクリア 6MT
6	ファイナルファイト	2,921,580	PPM	ノーマル 3人 (連) クリア
7	NAM-1975	999,400	ドラマぢゃタムリン	ノーマル 3人 クリア
8	ニンジャコンバット	743	パワフルHSK	ノーマル 3人 2-3
9	トッププレイヤーズゴルフ	−7	Mr.高泊の板さん	ノーマル ホールアウト
10	マジックソード	87,100	パワフルSAT	ノーマル 2階

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー)	304,380	?	全面クリア
2	マーベルランド(ノーマル)	350,590	拝覇宇沙鬼丸(低)(哀)	今だに3-1
3	スノーブラザーズ(1P)	1,947,710	鬼ゃ〜ず、NMC! ばばん ばばん ばんばん	39面
4	ファイナルファイト(ガイ)	3,516,340	鬼ゃ〜ず、TRX-めずろん!	全面クリア
5	ファイナルファイト(コーディー)	2,688,200	Mr.X(うそまん)	6面で死亡
6	エイリアンストーム	8.74	Mr.X(うそまん)	3-7
7	戦場の狼II(1P)	915,350	鬼ゃ〜ず、はやくヌケ! TRX-めずろん!	全面クリア
8	アイレムエアデュエル	496,300	鬼ゃ〜ず、SOL!	Round.7
9	ニンジャコンバット	2,185	志村の兄ちゃん かき氷ありがとう!	4面
10	デンジャラスシード	3,838,050	TRS-MA(低)(哀)	全面クリア(連)

サブカルチュア ☆=7

福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダークシール(忍者)	957,100	SURPASSER REM	1コイン ALL
2	ダークシール(魔法使い)	937,650	SURPASSER REM	1コイン ALL
3	ダークシール(吟遊詩人)	934,600	SURPASSER REM	1コイン ALL
4	ダークシール(戦士)	978,600	SURPASSER REM	1コイン ALL
5	大工の源さん	全2周クリア	DEATH MARTER YOS	1コイン、旧Ver ノーマル
6	サンダーフォックス	3,213,700	やすえ	ALL
7	ボナンザブラザーズ	999,999+α	SURPASSER REM.マスク!	1コイン ALL
8	戦場の狼II	999,999+α	SURPASSER マスク!	ALL
9	チキチキボーイズ	2,004,040	SURPASSER K.A	ALL
10	カダッシュ	EX 60,000	YAS	魔法使い 1コイン、ALL

タイトピア木屋町店 ☆=24

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハットリス	SET=517	PIA-JAN	999,999+α ノーマル B×たくさん
2	ボナンズブラザーズ	892,800	PIA-Y.Y	11面死 以下全てノーマル
3	チキチキボーイズ	2,142,060	PIA-Y.Y	ALL 1コイン
4	パロディウスだ!	全2周クリア	PIA-LARU-IK.y PIA-HYT	コンティニュ×∞
5	エイリアンストーム	9.36	PIA-PJM(冬)	ALL 1コイン スクーター
6	ムスタング	10,000,000+α	PIA-CAL	7-3 残1 当店初の(連)付
7	ダークシール(戦士)	939,550	PIA-PJMん	ALL 1コイン 残1
8	ダークシール(忍者)	978,850	PIA-冬眠くん	ALL 1コイン 1ミス
9	ダークシール(魔法使い)	959,750	PIA-ぱじゃまくん	ALL 1コイン 残1
10	ダークシール(吟遊詩人)	959,750	PIA-(ほ)(冬)	ALL 1コイン ノーミス

てあたりしだいゲームリスト

7月発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
サンダーフォックス タイトー	8−3	アクション	3種類の兵器を使いこなしテロリストの基地を破壊せよ！
プロ野球ワールドスタジアム'90 ナムコ	8−3	野球	ワースタは野球ゲームのホームラン王です。
ダークシール データイースト	8−2	アクション RPG	多彩な魔法とアイテムのコンシューマーを超えたRPG。
バックトゥーザフューチャー データイースト		ピンボール	DECOピン第9弾。映画をモチーフにしたオモシロピンボール。
大工の源さん べらんめえ町騒動記 アイレム	8−2	アクション	簡単で多彩なプレイ。 7月10日発売。
コンバットライブス テクノスジャパン／テクモ	8−2	アクション	ケンカファイトの新機軸、ユニークな敵と多彩な必殺技。
ライディングヒーロー エス・エヌ・ケイ	8−3 ターボあり	バイク	ワールドGP、ストリート、通信。3モードすべての頂点を目指せ。
N・I・N・J・A コンバット エス・エヌ・ケイ	8−3	キャラクター アクション	「ニンジャコンバット」を結成し、幻妖斎を倒せ。
麻雀遊戯 ビスコ	キーボード	麻雀	声優より生の声を録音。対戦ギャルフルアニメーション。
マジックソード カプコン	8−2	アクション	CPシステム第11弾。全50フロアを剣と魔法で駆け上がれ!!
クイズH.Q. タイトー	0−4	クイズ	ナンシーより緊急連絡クイズに答えて犯人を逮捕せよ！
マージャンレモンエンジェル ホームデータ	キーボード	麻雀	危ないアニメ「レモンエンジェル」がゲームになりました。

8月以降発売予定ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
ミズバク大冒険 タイトー	8−2	コミカル アクション	ヒポポよファイアーサタンの魔の手からウッディレイクを守れ。
ファイナルラップ2 ナムコ		F−1レース	
ダブルドラゴンIII テクノスジャパン	8−2	アクション	謎の石"ロゼッタストーン"を求めてエジプトに現れたWドラゴン。
スーパースパイ エス・エヌ・ケイ	4−4	3Dキャラクター アクション	RPG要素も入った3D視点のアクションゲーム。9月発売予定。
サイバーリップ エス・エヌ・ケイ	8−3	キャラクター シューティング	暴走コンピュータ"サイバーリップ"を破壊せよ。10月以降予定。
アウトゾーン 東亜プラン	8−2	シューティング	要望により発売繰り上げ！即プレイすべし。
七次元の妖精達 ダイナックス	キーボード	麻雀	RPG性を持った写実的、アニメ的GALとの対戦麻雀ゲーム。
麻雀・クリスタル・セブン ダイナックス	キーボード	麻雀	ハイテンポで展開する写実的GALとの対戦麻雀ゲーム。9月発売。
パイプ ドリーム ビデオシステム	4−2	パズル	米国のパソコン版で大ヒットしたルーカスフィルムのパズルゲーム。
ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ T.M.N.T. コナミ	8−2	キャラクター アクション	ゲームボーイ版も発売中だよ。 8月6日発売。
トリプルウォーズ2 日本物産	キーボード	麻雀	大好評の前作に続くストーリー。前作経験者には必須ゲーム。
ムーンウォーカー セガ	8−2	アクション	8月発売。
コラムスII セガ		パズル	
マッドモーター ミッチェル		アクション	
TSG-1 UPL		シューティング	
ニモ カプコン		アクション	
バルーンブラザーズ イーストテクノロジー		パズル	

今月のイチオシゲームは、「マジックソード」です。最近流行のファンタジー世界でのアクションもので、いかにもカプコンらしい、一見地味だが、しかし味のある色使いのグラフィックだ。

近頃のアクションものとしては小さい主人公（画面の大きさと比べて）を真横から見たアングルで動かします。

剣と魔法の世界とはいえ、主人公の魔法は、単純に剣の攻撃のパワーアップとなり、ゲームとしてはアクションに専念できます。

攻略のポイントはオプションの選び方とボス攻略。

ドラゴンもなかなか強く、テーブルトークのファンタジーRPGファンの期待にも応えられそう。

それから「ファイナルラップ2」も期待できそう。

かつてのポールポジションがIIになったように、ファイナルラップもコースが増えて再登場。

操作性や通信機能などは前作と全く変わらず、グラフィックはパワーアップ。

前作のファンには嬉しい復活といえるでしょう。

そして、もうプレイした人もいると思うけど、話題の「T.M.N.T.」と「ムーンウォーカー」も期待度大だ。

どちらも主人公の動きだけじゃなく、敵キャラクターの動作がなかなか見せてくれるところがいいぞ。（野村流紋）

ゲームプラザ ☆=101

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	2周クリア	白衣の天使MKSの2名	2周クリアノーマル永パなし
2	サンダーフォックス	5,815,620	まつもと	1コインALLノーミス、ノーマル
3	ダークシール	全面クリア	まつもと尻	1コイン詩人ノーマル
4	チキチキボーイズ	2,090,620	金子	1コインノーマルALL
5	アウトゾーン	6,302,240	H.M謎の人物	1コインノーマル㊖409%
6	パロディウスだ!	2周目3面	MST	たこ使用マニュアル
7	ハットリス	999,999	Mr.コカコーラボトラーズ	Set361
8	キャメルトライ（スペシャル）	1,012,090	Beerか?のり〜っACA竹中	ノーマル㋔パドルあと4万〜5万?
9	キャメルトライ（ビギナー）	1'22"5time	ネコにも逃げられるブタ丸子ちゃんJUN	ノーマル㋔パドルあと4秒
10	NAM-1975	993,200	MKSさとる	エブリ設定ノーミス、レベル3

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521 ☆=2

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	49,300	けんくん	1コイン2-3
2	戦場の狼II	999,990	ARIEL	㊖1コインクリア
3	ボナンザブラザーズ	782,400	けんくん	1コイン12面
4	G-LOC（初級）	2'20"7	CAN	クリア
5	G-LOC（中級）	5'42"4	CAN	クリア
6	G-LOC（上級）	3'46"8	CAN	8面
7	ファイナルファイト	2,736,640	HWB-そうちゃん㊪	クリア コーディー
8	大工の源さん	1,320,800	MGF-大塚㊪	全2周クリア
9	チキチキボーイズ	792,310	Kill㊪	1コインクリア
10	ムーンウォーカー	80,860	MAY&GAY㊪	3機設定

ゲームピアチャンス国分店

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	1,572,580	SPLASH-RIP	8-9
2	ファイナルファイト	2,202,880	m's Power	6面コーディ
3	パロディウスだ!（ビックバイパー）	574,600	SPLASH-種ともこ	2-1
4	パロディウスだ!（たこ）	804,500	GOE	2-1
5	パロディウスだ!（ツインビー）	678,900	久保玲	2-1
6	パロディウスだ!（ペン太）	811,600	SPLASH-RIP	2-2
7	戦場の狼II	959,550	SPLASH-種ともこ	ALL
8	コラムス	1,442,622	SPLASH-種ともこ	L=73 J=2530
9	テトリス	999,999	D.O	
10	大工の源さん	75,500	久保	STAGE4

新掲載店の皆さんこれからよろしく！休載店のみなさんありがとうございました。また逢える日まで…

かねてより告知していました、ハイスコア掲載店の変更および修正を、今月号掲載分から実施させていただきました。ただし、今月号の掲載は新旧入れ替えのため、確定のものではありません。次号より合同集計とさせていただくお店や、新掲載となるお店などがあります。

また、編集部では掲載店に関しては、固定的には考えず、今後も臨機応変に対応していきたいと思います。

今後も、より公平で充実したハイスコアのコーナーを目指します。

（編集部）

ゲーメスト編集部員から愛を込めて
大大プレゼント

創刊50号を記念しましてゲーメスト編集部員からとんでもなくいい?物から変!!な物まで取り混ぜて大大プレゼント。こんなものでよかったらもらってやってください。

①夏はホラーですね、というわけで映画「ゾンビ」のビデオ＋個人的おまけを。何か希望があったら書いてください。（栗原桃郎）

②私からは、未使用の'87ナムコカレンダーを1名に。7年に1回は使えるぞ。それと、ほかでは絶対に手に入らないゲームグッズを数名に。（やまかわ悠理）

③今回の「たった一人のツアー」にて使ったセタのヘルメット・Be－1をプレゼント。ただし破損箇所あり。ビス折れてます。（武者良太）

④私、ずるからのプレゼントは、カバンです。デイバックを買って使わなくなったので。おまけで中に何か入れているかも!!では……。（ずるずる）

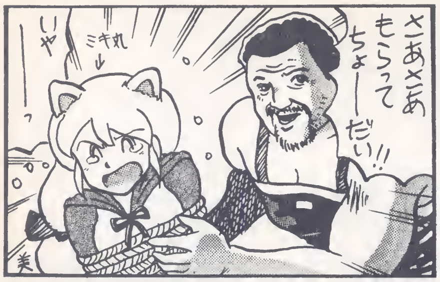
⑤私は奇々怪界の小夜ちゃん関係セットプレゼント（巫女ちゃん棒など）。おまけに㊙㊢ゲームビデオもつけてしまうぞ。（みんく・I）

⑥日本ポミネカからのプレゼント。雑君先生とこばび～の操を各1名様に（顔写真同封ね）。日本ポミ特製厄袋を3名様に（投稿してね）。（雑プ・美一）

⑦僕からのプレゼントは…ぬう、何にしよう、これから考えようかな。でも絶対いいものだよー。人数も多くするからよろしくっ!!（はん）

⑧8耐取材を記念いたしまして、そのときもらいましたTシャツをプレゼント（もちろん未使用）。なんかほかにも8耐グッズをつける予定っす。（武者良太）

応募方法は、16ページにある大大アンケートの回答ハガキについている、プレゼント希望欄に、もらってもいい㋘編集部員のプレゼント番号を書いて送ってください。締切は9月30日消印有効。



当選おめでとう
8月号プレゼント 当選者発表

ナムコ提供球界道中記ポスター
（茨城県）畑中　敦君
（静岡県）大長剛二君
（新潟県）藤木靖久君
（京都府）前田伸明君
（大阪府）三輪武洋君

カプコン提供戦場の狼IIポスター
（群馬県）井草　敦君
（神奈川県）青木真心君
（京都府）武島浩亮君
（大阪府）岡　将人君
（島根県）吉井圭司君

㈲アミューズビデオ米子提供グハグハけんちゃん
（千葉県）池田俊強君
（神奈川県）細野竜彦君
（神奈川県）萩原健二君
（兵庫県）山本眞寛君

雑君パスケース
（北海道）中元　満君
（群馬県）猿谷将史君
（〃）永井隆行君
（埼玉県）檀上岳史君
（滋賀県）川島英嗣君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（千葉県）大塚孝夫君
（東京都）外崎友宏君
（愛知県）林　秀和君
（京都府）西田　忍さん
（奈良県）植田正幸君

㈲アミューズビデオ米子提供ゴリラストップランプ
（茨城県）野口　浩君
（静岡県）榛葉由美子さん

ナムコ提供クラックスグッズセット
（東京都）高野　勝君
（〃）神　康博君
（神奈川県）笠原和紀君
（富山県）川口直人君
（石川県）牧　儀和君
（三重県）加藤　健君
（大阪府）新座恒治君
（広島県）佐藤裕幸君
（愛媛県）富田　豊君
（福岡県）北出淑美さん

オリジナルポストカード
（北海道）村上浩晶君
（千葉県）梅木太郎君
（東京都）大村　肇君
（〃）奥田恒之君
（愛知県）大槻　進君

㊙生写真
（埼玉県）岡　裕一郎君
（東京都）畠山直之君
（東京都）原　英治君
（神奈川県）稲垣秀祐君
（〃）勝田秀行君
（〃）鈴木利幸君
（愛知県）川添哲也君
（〃）谷川　誠君
（三重県）井澤正登君
（大阪府）武部和洋君

7月号プレゼント
G－LOC
サイン入り写真集&小冊子当選者発表

徳永克彦サイン入り写真集「スーパーブルー」
（宮城県）小島　康君

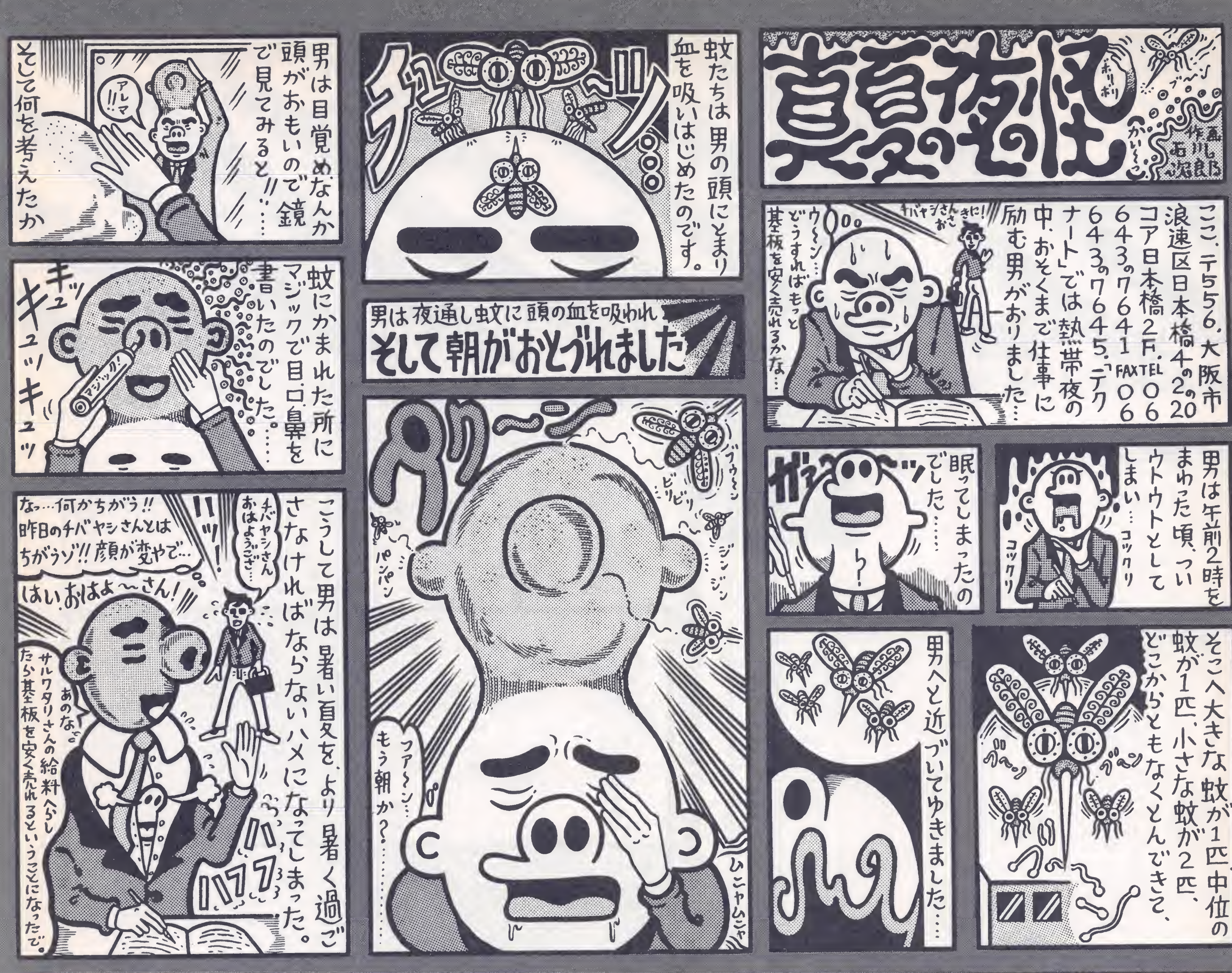
G－LOC小冊子
（北海道）小田部雅人君
（東京都）福嶋英二君
（〃）若林俊男君
（〃）留目秀明君
（〃）加藤修久君
（〃）秋葉昌良君
（富山県）酒井宏治君
（静岡県）中川紀彦君
（愛知県）鈴木浩平君
（〃）神蔵秀一君
（岐阜県）鈴木武弘君
（滋賀県）細井敬治君
（奈良県）棚木純也君
（〃）清水英司君
（〃）吉村俊恭君
（京都府）西田　修君
（大阪府）安食　優君
（長崎県）冨岡孝博君
（〃）溝田伸也君
（熊本県）門田徳利君

3Dキャラ・キーホルダー
デザイン入賞者発表
選考：みんく・いるか

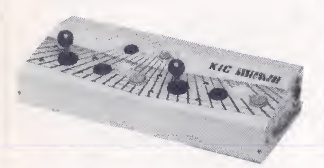
〈アイランド賞・テレカ当たり〉
（新潟県）Z－G！君

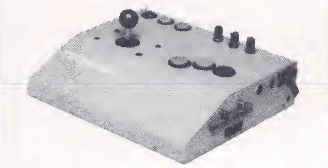
〈フィギュア賞・完成品当たり〉
（栃木県）吉田君
（埼玉県）渡辺君

〈アイデア賞・粗品X当たり〉
（静岡県）mu君
（神奈川県）みるきいれもん君
（大阪府）上山さん
（愛知県）白石　RUKU君
（埼玉県）Miz・Kさん
（鹿児島県）舞原　楓君
（北海道）大亞門君
（福岡県）坂本君
（高知県）明神君
（東京都）アムルの弟君
（山口県）行久君
（大阪府）田河君
（Z－G！君はアイランド掲載）













コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました／
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!!

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。￥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。￥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で￥37,000

QC―1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。￥19,800
（21ピンケーブル付き）

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。￥78,000

NEO―GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体（コントローラ付）￥58,000
ゲームカセット￥28,000～￥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00～PM8：00
年中無休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫／　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで／

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／

ゲーメスト人

次号は9月29日発売!!

11月号 T.M.N.T. マジックソード

コンバットトライブス、ダークシール、ファイナルラップ2

●楽しい2人同時プレイ特集、ファイナルファイトいよいよ敵陣へ突入！

ファンを大切に！論

ブームに流されずファンを育てていこう

最近、ビデオゲームはテトリスのヒットをきっかけにして、プレイヤー層が拡大してきています。プレイヤー層が拡大するに従って、マスコミも少しずつ、ゲームを取りあげるようになってきました。

そこで気になるのが、マスコミの取りあげ方と、メーカー側の対応です。マスコミは今のビデオゲームをどのように取りあげているのでしょうか。私の見聞きした範囲では、おおむね次のようです。

かつて、ゲームセンターは暗いイメージがあり、不良のたまり場になっていた。しかし、今は改善され、都会的なファッションの一部であって、時代の最先端のトレンドだというものです。

この中で気になるのが、かつてゲームをやっていたのが全員「ゲームおたく」といわれる、一般人には理解できない人間であり、このような人間を排除することによって、明るい新しい未来が開けるかのような報道のされ方です。

かつてゲームセンターには不良もいたかもしれませんがごく少数で、ゲームが純粋に好きな人が大多数で、このようなゲームファンの人たちによってメーカーは支えられてきたのではないでしょうか。

また、メーカーや某雑誌の特集を見ると、学生を入れないで、年齢層が高い一般層をターゲットにするようです。

ちょうど今、テトリスがヒットした直後で、都会の中心にあるゲームセンターならそれもよいでしょう。しかし、都心部以外のゲームセンターでは、ゲーム好きの学生の固定客がゲームセンターを支えている現状は変わっていません。今後、ファミコン世代がどんどん年齢が上がってくるわけですから、この状況はまだ続くとみていいでしょう。

ゲーム産業の発展を長期的に考えた場合、ゲームが好きなプレイヤーを、年齢が低いうちから大事にして、少しずつ育てていくということが大切になると思います。ここで学生層を排除してしまうと、その大きな流れを断ち切ってしまうことになりかねません。そして、ブームが過ぎ去ったあとには、いったい何が残っていくのでしょうか。

ゲームセンターのイメージUPの試みはとても素晴らしいことですが、行き過ぎのないように注意が必要ではないでしょうか。

（ぜんじ）

待って―、もうひとこと

今回、ページの都合でキャッチアップが載らなくなってしまいました。来月は必ず載せるのでよろしく。

最近はダークシールをやってます。最後のボスが強かったんですが、何とかクリアできるようになりました。やればできる。夏は熱血が暑い。

（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

ゲーメスト号数1ケタのときから投稿を始め、まさか自分が表紙をかくとはね…。

今回は今までの主なゲームのキャラクターをならべてあります。ゲーム以外のものもありますけどね。ここからもらしてしまったゲームもありますが、それはかんべんしてやってください。たくさんありすぎるんですよ。本当に…。

藤原ひさし



●ゲーメストもとうとう50号。50という数字からみれば、自分が仕事をしたのは、少しだけなんだなーと思うのであった。まあできれば100号めざしてがんばろーかな？

チキチキもボナンザも終わってしまったのでまた新しいネタを探そーっと。

（からっき）



●最近まわりの人が私のことを「びっち」と呼ぶ。うわーいやだあ――私はメス犬じゃないんだあ―――っ。

つい先日、雑君先生と宗教活劇「神のようにだまして」を観に行った。ああ、まだ私はツメが甘いな、と痛感。うーむ、演劇の脚本書いてみたいなあ。無理か…。

（バッキー古葉）



●先日壊した車が戻ってきた。修理代はウン十万円。こんなことなら新車でシルビアを買ったほうがよかったなあと、いってはみるが後悔先に立たず。まあ、3年間は同じ車なので、後ろの窓に「GAMEST」の文字があるＡＥ86トレノを見かけたらよろしく。

（悠理）



●最近、土日はPHOTON（室内でやる光線銃を使ったサバイバルゲーム）をやりに行っている。人間対人間なので経験と反射神経がモノをいう。

という訳で我がSOLDIERSはメンバー募集中です。

最後にPHOTON、それは大人の甘〜いかほり!?

（何かいってごらん…「白マド」…しくしく）目次見て。



●50号ということで、やはりめでたいワケですねぇ。自分も3年間続けたと思うと、何とも感慨深いものがあるなぁ。

しかし最近のゲームは本っ当に難しいぞ――っ！ 好みのタイプが多い分、よけいくやしいぞっ！って自分が思うくらいだから、ゲーメストはもっとがんばらにゃぁ。

（はん）



●業務用ゲーム基板を買ってみたいけど、どうすればいいのかわからないし、できるか自信がないからなあ……って人はいるかな？ 手紙をくれれば相談に乗るぞ。

しかしパズルに使うゲーム名にはつい癖が出て、常連さんに有利なのかも知れない。

（一年己酉組 葦兼 渚ことAPAPA）



●35年ぶりに甲子園へ母校が出ることになった。はて応援しに行けるんかなぁ、仕事がなければいいが（この本が出る頃はもう昔話やね）。あと免許やなあ。キャンプまでに間に合うか、卒検を1発で抜けないとダメってのもつらい。仕事とのかねあいでこれも難しい。今年は大変な夏だのお!!

（バカボンパパ ずる）



●ツーレポ：①満天の星と大地に囲まれ、紫煙の醸し出す一瞬の芸術に心を魅せられる…ちょっとくさいか？

②東京＋福岡×２＝大阪

結論、マックはどこで食べてもマックだった…。つづく。

P.S. WANDER－JRさん、WIZさん、泊めていただいてありがとでした。

（ＮＣ30で全国は…武者）

GAMEST ゲーメスト 10月号

■平成2年10月1日発売　第5巻10号通巻50号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　FIS
武者良太　はんたあ　C•LAN　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　古葉美一
芳賀美紅　萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画（有）ミルコンズ

頑張ったぜコーナー



SEGA
街中噂だ！
新マイケル現象!!
マイケルのゲームに人気が集中、
今世紀最大の話題に乗り遅れるな。
●ゲームセンターは今、
群衆で沸きかえってる！
リアルなマイケルアクションと、ゴキゲンな
サウンドで、ゲームセンターはニューゲーム
ファンで満員らしい。マイケルの魅力を体験
していない人は、今すぐ走れ……。
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
オリジナルポスタープレゼント!!
今、下記のお店では、セガ・オリジナルポスターをプレゼントしています。
各店先着50名様だけの特典だから、リストのお店に急げ!!
ハイテクセガ札幌 札幌市中央区南3条西5丁目28番 ☎011-251-4135
ハイテクセガ仙台 仙台市中央1丁目8番38号 AKビルB1 ☎022-267-1834
ハイテクセガ高崎 高崎市中紺屋町10 ☎0273-25-1972
ハイテクランドセガ渋谷 渋谷区渋谷1丁目14番14号 渋谷東口会館内 ☎03-409-4737
ハイテクセガ馬車道 横浜市中区常盤町4丁目47番地 ニューイナズマビル ☎045-662-5720
ハイテクセガ豊田 豊田市深田町1丁目65番地 ☎0565-26-6777
ハイテクセガ天満 大阪市北区天神橋4丁目9番5号 ☎06-357-9520
ハイテクセガ表町 岡山市表町2丁目7番33号 ☎0862-32-9267
ハイテクセガ天神 福岡市中央区大名2丁目1番56号 ☎092-741-6412
ハイテクランドセガ宮崎 宮崎市中央通3番4号 ☎0985-27-0790
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER THE GAME
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(アミューズメント機器事業本部)
電話 03(743)7433(AM施設事業本部)
Notices of Copyright and Trademark "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game audio/visual display © 1989 Triumph International, Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program codes © 1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture "Moonwalker" © 1988 Ultimate productions.

撃ちまくりのバリバリゲームだ！
アウトゾーン

敵の出現パターンを覚えろ!!

はじめにこのゲームの基本事項をいくつか挙げます。

このゲームはボンバーを持っている数で面クリアのボーナスが変わりますが、あまりケチっているとミスにつながります。危ないと思ったらすぐ使うぐらいの心がまえでいいと思います。復活時以外はボンバーを使い過ぎて足りないということはまずないと思います（ひんぱんにボンバーのアイテムが出る）。

スペシャルアイテムはファイヤー以外は全て取るようにしましょう。よくスピードを取ると速すぎて操作できないという人がいますが、これは慣れるしかないでしょう（エネルギー切れも防げる）。

スーパーボールは絶対に取るようにしましょう。この武器は振り回している最中にも当たり判定があるので陰に隠れている敵も倒すことができます。またボスにも絶大な威力を発揮するのでまさしく最強の武器です。

ファイヤーを持っている時にチェンジを取るとファイヤーを取る前に持っていた武器になります。例えば3WAYを持っている時にファイヤーを取り、その後にチェンジを取ると3WAYになる。

シールドを持っていても耐久力のある敵に接触すると死んでしまいます。

ステージ 1

スタートしてすぐに3WAYとパワーアップがあるのでそれを取って進んでください。

また中盤の丸い砲台がある所にピピル人が隠れています。



ここに隠れている。

そのあと、右、左、右、左と装甲車がでてきます。少し粘ると人が降りてくるので注意。



左上を先に倒す。

少し先の足場が狭い所は転落しないようにしましょう（自分の当たり判定は足元にあります）。

ボスは一番左を速攻で倒して残りのボスは下でよけて撃ってください。危なくなったらボンバーを使おう。

ステージ 2

右側の戦車から5つ敵が出てくるので要注意。またこの場所で大旋風のヘルパーが出現することがあります。

その後の壁の所で砲台2つと敵が6つ出現します。3WAYだと倒しづらいので全方向ショットに変えてもいいでしょう。ボンバーも可。

次に右側にアイテムが5つ並んでいる所がありますが、あせって取りに行くと中央から出現する戦車にやられます。先に始末し左上からくる戦車も倒してから取りましょう（1人用だと3つしかとれない）。



確実に倒していこう。

その後、戦車が中央から2台、左の倉庫から1台、右の倉庫から1台の順番で出てきます。1台ずつ確実に倒して進みましょう。

次にザコが左右から3つ、左から3つ、右から3つの順で出てきます。

再び足場の狭い所になりますが、前記のことに気をつけていれば大丈夫でしょう。

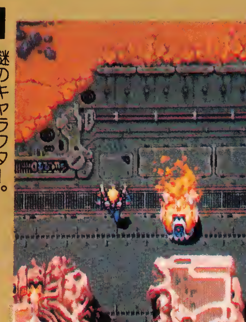


一番はじから狙う。

ボスは左右の砲台を先に倒してから弱点を狙うようにすると安全です。また弾よけのコツとしては左右対称で飛んできた場合は真ん中を抜け、片側に寄ってきた場合は弾の反対側にまわってよけてください。

ステージ 3

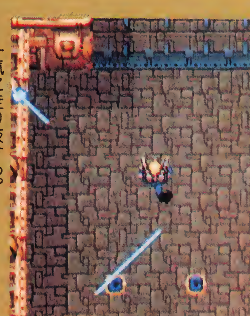
スタート直後ボスの残がいの右側からザコが1匹上がってくるので、接触しないようあらかじめ左に寄っておく。



謎のキャラクター。

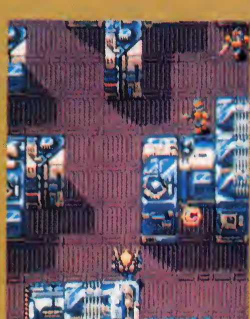
最初は戦車が左、正面から2台、出現します。この敵は初め3WAYに弾を撃ってきますが、ある程度撃ち込むと上がはがれ自機を狙って弾をうってきます。

次は左右にレーザー砲台があり、進むと斜めに撃ってきます。ここはスピードがあれば真ん中を一気に走っていけますが、ない場合は左右のどちらかに寄って壁沿いに進みましょう。



一気に走り抜けろ。

右、左と戦車が出現したあと地形が迷路のようになりますが、ショットが3WAYの場合、武器チェンジで全方向ショットに変えた方が陰に隠れている敵を撃ちやすくなり

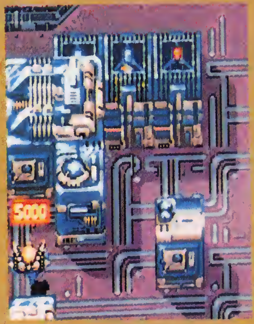


ここでチェンジする。

ます。ここを抜けたら3WAYに戻してもよいでしょう。

迷路を抜けるとレールの上を左右から戦車が出現し、正面に弾を連射するので3WAYで、出現即破壊を心掛けてください。

この後、再び迷路になりますが、敵がハッチから出てきます。ここは少しずつ進み確実に敵を倒していきましょう（エネルギー切れに注意）。また左上の行き止まりに隠



■ここに隠れている。

し5千点があります。

次に両側に溝がある所で右側から1匹、左上から2匹、右



■下の広い所で回避しよう。

から2匹の順で蛇が出現します。蛇は出現すると自機を狙って弾を連射してくるので追い込まれたらボンバーを使ってもよいでしょう。

ボスは最初に左上と右上からレーザーを斜めにうってき



■切り取られた地形の上で粘ると死ぬよ。

ます。このレーザーに接触すると当然死にますが、このレーザーは地形も切り裂くので崩れる地形の上にいると死にます。しかしレーザーを2回出すと撃ち止めになるので、こうなったら弱点に打ち込もう。しかし弱点から2発おきにうってくる弾とその左右から交互にザコが出現するので注意が必要です。

ステージ 4

スタート直後、壁の向こう側に耐久力のある砲台が2つあります。

その後、右の道から計10匹のザコが出てくるので出現し

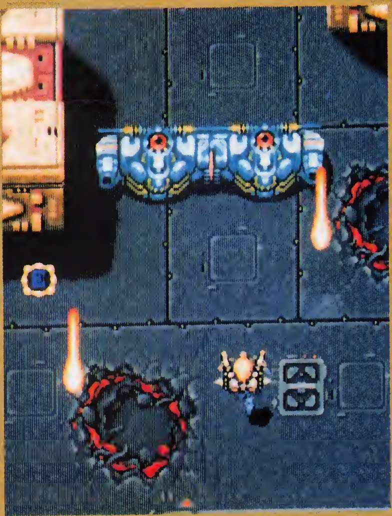


一応右端が安地。

たら斜めから撃って倒しましょう。

次に緑色の戦車が左上から2台、真ん中から2台、左から2台、右から2台、左上から1台、右から1台、左から3台の順で出現します。この敵はある程度縦座標があうと正面に2つ弾をうってくるのでなるべく離れた所から狙うようにしましょう。

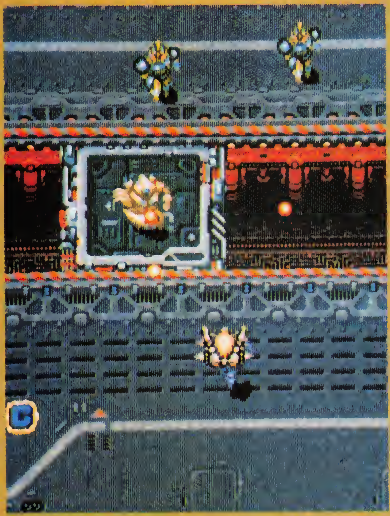
少し進むと左の建物から2台、右から2台、左から2台の順で横長の戦車が出現します。この敵は5WAYをうち



出現したらすぐにレーザーがくるぞ。

ながら正面にレーザーを2本出してくるので危なくなったらボンバーを使いましょう。

ここを抜けると溝があり、足場が動いている場所があります。ここは右、左、右の順で足場が流れてきます。また



2回目からはザコがのっているぞ。

この足場が端に行き、戻ってくると上にザコがのっているので気をつけましょう。

3つ目の足場を抜けたあと、右に耐久力のある砲台が出現するので要注意。

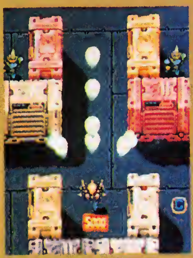
もう一度、動く足場のあとに道幅が狭くなり正面から緑色の戦車が出現し、左右の脇に砲台が3つあります。ここは3WAYがかなり有効です。しかし両脇が落とし穴になっており、弾をよけようとして転落することもあるので、ボンバーを使いながら進んだ方が無難でしょう。

この後、建物があり、横から緑の戦車が出てきます。

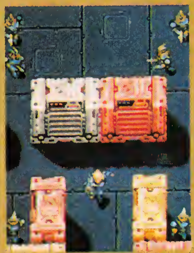
そして中ボスですが、レーザー砲台が4つと弾をうってくる弱点に分かれています。この内レーザー砲台2つはスクロールの外から壊すことができます。残った砲台は右の建物の陰からうつことができます。

中ボスを抜けると地形がいりくんでザコがたくさん出てくるようになります。ここは全方向ショットの方が楽です。

途中で下からザコが2匹出

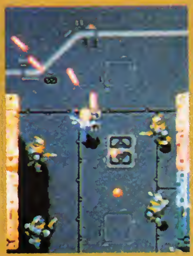


■隠しボーナスがあるぞ。

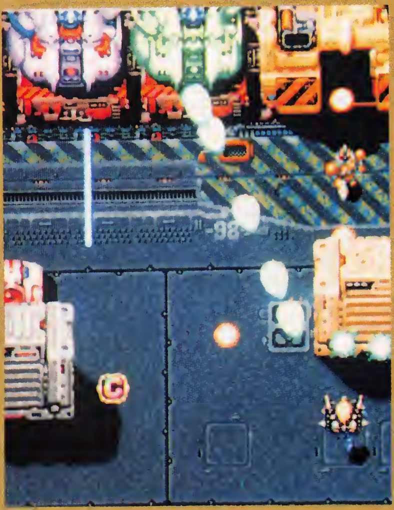


■覚えておいてすぐ壊そう。

てくるのでここは少しずつ進み出現したらすぐに倒すようにしましょう。またその先に左右からザコがしつこく出る所があるので一気に走り抜けてもよいでしょう。



■スピードがなかったらボンバーだ。



弾がきたら壁に隠れよう。

ボスははじけるミサイルを4つ出したあと、弱点が現れます。このボスは弱点の周りに障害物を回転させていて接触するとミスになります。

コツは弱点が出たあと1回



ミサイルは確実に壊そう。

目の広がりで中に入って撃ち込み、ある程度狭くなったら真下に下がってよけて、また広がり始めたら中に入って撃ち込むという感じでやってください。

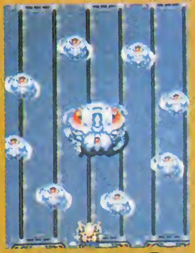


このタイミングで入る。

2回目の撃ち込みで倒せるはずです。

今回はここまで。

（千人斬りパンパンパン）



ここで下に抜ける。

© TAITO CORP. 1990

QUIZ H.Q.™

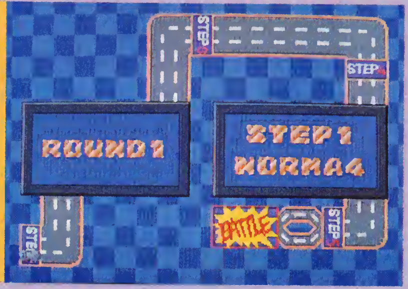


クイズH.Q.

H.Q.シリーズ第3弾!でも今度はタイトーお得意のクイズゲームで登場だ!



昔々、スフィンクスが旅人に…。



こんな感じでマップをクリアしていきます。



ストーリーは読もう、ナンシーがかわいそうじゃないか!(笑)

車をぶつけて犯人を逮捕するという、ドライブゲームの中でも奇抜なアイデアで人気を得た「チェイスH.Q.」。

その続編として銃やバズーカも使えるようになってパワーアップして帰ってきた、「S.C.I.」。

そして今、あの主人公が、相棒が、ナンシーがディフォルメキャラクターになって甦る……「クイズH.Q.」の登場だー(何の偶然か、このタイトー3部作は全部私、T・J・が紹介を担当。よほど縁があるらしい)

さぁ、今度はどんな難問、珍問が我々の前に立ちはだかるのだろうか?ナンシーの運命は?すべては君の頭脳と経験にかかっている…。

遊び方

制限時間内にクイズの解答を4つの選択肢の中から選ぶことが基本。けど、これじゃあ味がないってことで…。

舞台説明

説明をしましょう。チェイスH.Q.をやったことがある人は分かると思うんだけど、犯人の車を追いかけ体当たりで捕まえます。クイズに正解して一定のノルマを達成すれば犯人との距離が縮まっていき、追いついた時点(ゲームでは一定のステップをクリアした時点)で犯人とのバトルモードとなります。

このモードでは車が写っている背景の左側にあるダメージメーターをいっぱいにすることによって犯人を逮捕することができます。

犯人は全部で5人、全員を逮捕すると君にはナンシー救出というこのゲーム最大のヤマ場が待っている!!7つのゲートを突破して彼女を助け出そう。

ヘリによる補給

クイズに答えられないときってどうしてもあるよね。その場合、ペナルティとしてお手つきになるんだけど(画面左のスパナのマークが減っていく)ラウンド3以降は犯人とのバトルモードの前に犯人逮捕をしやすくするアイテムの補給があります。

補給はヘリから落とされた4つのパラシュートの中から1つを選ぶのですがアイテムが入っているのは2つだけで残りは空の箱になっています。

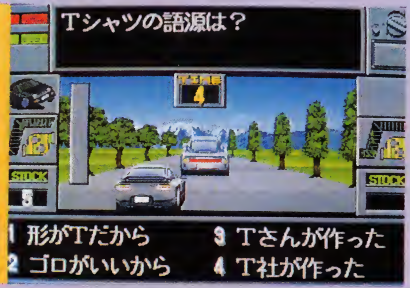
アイテムは以下の通りです。

●ダメージ×2→犯人に2回体当たりをすることができる。
●ストック+α→スパナが1〜3個、ランダムで増える。
●アゲイン→もう1回だけ答えることができる。

さぁ、いかがかな?残暑の折涼しいゲーセンでナンシーを追っかけてみるのもまたいいかもしれないぞ!?GOOD LUCK OVER!!

(水島屋T・J・)





正解は1…かな?



正解はスペースランチ。

力みなぎる 欲ばりニューゲーム

話題騒然! 熱さ爆発! ドライブファン待望の第2作登場!!

FINAL LAP 2

コースが4つで楽しさ4倍!操作性は前作そのままで即戦OK!!

ドライブゲームとして初めて通信機能を搭載、ゲームセンターに旋風を巻きおこしたあの「ファイナルラップ」が、今度は鈴鹿を含む4コースにバリエーションアップして再登場した。

ファイナルラップと言えば、知る人ぞ知る超ロングヒットゲーム。1987年の発表以来多くのファンを虜にし、今でも都会のゲーセンでは根強い人気をキープしている。「2」へのパワーアップで話題持ちきりとなること必至だ。

どこを走るかは多数決!

スタート時にコースを4つから選択。複数の人数でプレイする場合は多数決による。ただし、最多人数が同じときは、自動的にランダムで決定される。

個性豊かな4つのコース

ハイスピードなものからテクニカルなものまで、きれいに揃っている。用途に合わせて使い分け!?

USA…超高速コース。ガンガン飛ばしたいと思ったらここ。なんせロングストレートを緩やかな右カーブでつないでるだけ。スピード出すなって言うほうが難しい。後ろから前の車を押してスピードを上げる(いわゆるプッシュ)のも、ここなら楽勝。やみつきになるぞ。

ただし、単調なコースなので、抜きつ抜かれつのバトルには向かない感もあるが…。

ITALY…どちらかと言うとハイスピード。タイトコーナーは最後の複合カーブくらい。直線とカーブが適度に織り混ぜられた、万人向けのコース。バトルにも向いている。

JAPAN…ご存じ我らの鈴鹿サーキット。背景以外は前作と全く変わっていない。テクニカルだけどそれなりにスピードは出せるし、バトルをする上でもヤマ場が多い。このゲームのすべてが凝縮されている、学習効果の高いコース。

MONACO…極めて難しいテクニカルコース。コーナーがきつい、直線がほとんどない、複合カーブが多い、道幅が狭い、どこをとってもエキスパート。後半の一連のカーブなんて鈴鹿のシケインを連続でクリアするようなモノ(大げさではない)。10秒以上残して完走できたらアイ○トン・セ○だってビックリ!?

操作感覚はほぼ前作のまま

最高速度、グリップ力など、車の性能はファイナルラップとほとんど変わっていない。前作が上手だった人はすぐに上達し、バトルやタイムアタックでも優位に立ってゲームを進められるはずだ。

変わったことと言えば、邪魔な敵車がグリーンカーからレッドカーになったことくらい。全部マ○セルだと思って相手にするのはやめよう。どつくとあとが怖い?

8月発売だから、この号が出るころにはゲームセンターにお目見えしてるはずだ。ハマリ過ぎて、気がついたら千円札が数枚なくなってた、なんてことがないように。このゲームにお金を使うのって、まさに「ハマる」という表現がピッタリだと思うんだよなァ(←経験者は語る)。(YOU. A)



長い直線の続くUSA。



USAの緩い右カーブはインから入って出口でアウトに流されると、ロスが少ない。



MONACOは道幅が狭い上にきついコーナー。まさに泣きっ面にハチ。



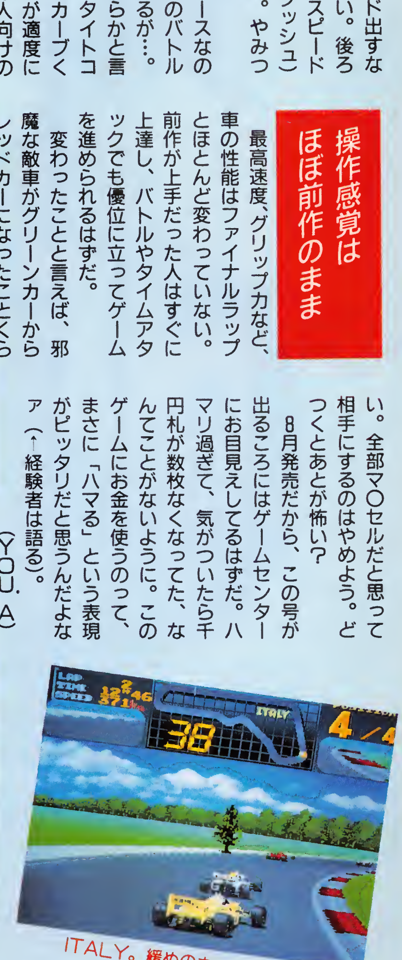
JAPANはおなじみ鈴鹿サーキット。Mobilの看板が目新しい。



ひとときの安らぎ、短いストレート。このあと地獄の連続コーナーへと続くMONACO。



超テクニカルコース、MONACOのスタート直後。決死のバトルが待っている。



ITALY。緩めのカーブが続く。

The Future Is Now

SNK

快感が、カラダごと包み込む。

業界初(スフェロシンフォニー) 3次元立体サウンド搭載。

熱い走りで、頂点をめざせ。

RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーと戦うGP編、さらに通信対戦機能をも装備。ビッグ・タイトルの頂点をめざし、スーパー・テクで駆け抜けろ。

通信対戦機能

3次元立体サウンド機能

スフェロシンフォニー



46 MEGA

RIDING HERO

ライディングヒーロー
32,000円(税別)

必殺の忍法で、闇を斬り裂け。

近未来の大都市で激突する忍法。悪の忍者「影一族」を滅ぼすべく、「ニンジャコンバット」は敵要塞へと向かう。待ち受けるワナと、容赦ない襲撃の中を、奥義をつくして戦い抜け。

3次元立体サウンド機能

スフェロシンフォニー

実用新案出願中



46 MEGA

NINJA COMBAT

ニンジャコンバット
28,000円(税別)



凄いゲームを、連れて帰ろう。

NEO GEO

巨大なメガ数ならではのドラマ性。ゾクゾク登場する超ド級ゲーム。



狂気するテロリスト集団。
今、一人の男に
極秘暗殺命令が下った。

58 MEGA
ザ・スーパースパイ
9月発売予定
32,000円(税別)

- マジシャンロード(46メガ)28,000円
- ナム-1975(46メガ)28,000円
- ベースボールスターズプロフェッショナル(50メガ)28,000円
- トッププレイヤーズゴルフ(62メガ)32,000円
- 麻雀狂列伝 西日本編(42メガ)28,000円

※価格に消費税は含まれていません。

最先端のゲームセンター・マシンと同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

最先端のゲームセンター・マシン。そこには、家庭用ゲームでは体験できない素晴しいドラマがある。「ネオ・ジオ」は、その興奮が家で楽しめるエンターテインメント・ギア。数々のスーパー・スペックが、あなたを未体験の世界へと導く。



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

劇的体験
MAX330MEGA

本体標準価格58,000円(税別)
※コントローラ×1、メモリーカード×1付属

■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)

■お近くに取扱店が見つからない場合は、

多数のご要望にお応えして、「NEO・GEO」ハード・ソフトの通信販売を開始しました。(商品送料は当社負担)詳しくはSNK「NEO・GEO」なんでも相談室まで。

「NEO・GEO」なんでも相談室
☎06(338)8188

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ヴィラージュビル 実用新案出願中 「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です。 ©1990 SNK CORP.

とうとう登場 アルファのネオ・ジオ作品第2弾
ニンジャコンバット
ニューヨークに忍者はよく似合う

からっき

前号でも少し紹介したが、今回は、キャラクター紹介を中心に説明していこう。

正義の血がさわぐぜ!!

プレイヤーはまず、『ジョー』か『ハヤブサ』でプレイ。ステージが進むごとに、敵で出てきたキャラクターが味方となり、1プレイの場合は4人(2プレイの場合は5人)で『ニンジャコンバット』を結成して、『幻妖斎』を倒すのだ。

操作は、攻撃、ジャンプ、特殊移動。攻撃ボタンを押しつづけるとパワーゲージのパワーが増え、いっぱいになったときにボタンを離すと忍法が使えるぞ。特殊移動中に攻撃ボタンを押すと特殊攻撃ができるのだ。

キャラクターの選択が問題

ジョー…1プレイヤーが操作できる赤い忍者。武器は手裏剣で、敵の持っている武器を奪い取って使うことができる。バク宙を使って移動でき、特殊攻撃は体当たり。忍法は火炎龍の術。

ハヤブサ…基本的には、ジョーと全く同じ技を使いこなすことができる。忍法は雷神の術。

ムサシ…2本の刀を使い、十文字に切り上げ、刀の先から烈光を放つ。側宙で移動でき、特殊攻撃は体当たり。忍法は烈風百人斬り。

カゲロウ…刀の先から竜巻を出し、バク宙で移動できる。特殊攻撃は回転アタック。忍法はカゲロウの術。

ゲンブ…攻撃方法は、相撲技。強烈な突っ込みができる。特殊攻撃は、張り手。忍法は岩石落とし。

数々の戦利品 —アイテム—

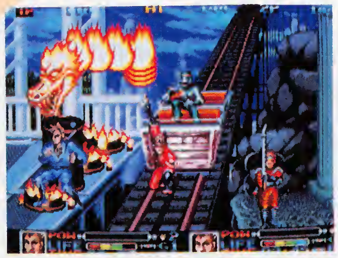
アイテムは、敵や障害物を破壊すると出現する。

緑巻物…ノーマルの状態から1つ拾うと攻撃力がアップする(2段階まで)。

青巻物…ノーマルの状態から1つ拾うとスピードがアップする(2段階まで)。

黄巻物…1UPだ。

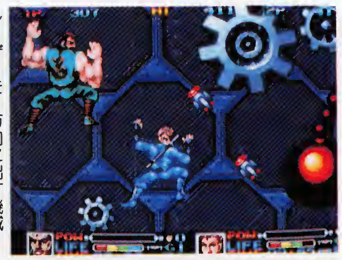
コーラ…ライフが1メモリ回復する。



火炎龍を使ったぞ。体力が1ゲージ減る。



烈風百人斬りーい。とってもハデ。



レーザーを8方向に出す機械があるぞ。



幻妖斎の登場。まだまだ序の口だ。

鈴鹿8耐に出られるか
ライディングヒーロー
WGPモードも面白い

からっき

ライディングヒーローには、3つのモードがある。一つ一つ説明しよう。

ストーリーモード

ひとりのバイク少年がいろいろなレースを経験し、様々な人達と出会い最後に鈴鹿8耐に出場するというストーリー。もちろんメインとなるのは3Dのレース画面だが、会話画面や選択肢を持たせ、単なるレースだけの無機質なものではなく、ドラマチックなゲームになっている。

ゲームの要素は、会話でのストーリー進行、峠での賭けレース、スプリントレース、鈴鹿8時間耐久レースとなっている。

最初は賭けレースでしこしこお金をためるしかない。バイクをチューンして、レースに勝つのだ。

ワールドグランプリモード

世界グランプリで実際に使用されているサーキット(10コース)で有名ライダーと競い、全10戦が終了した時点で最高ポイントを獲得して世界チャンピオンになることが目的の、純然たるレースゲーム。

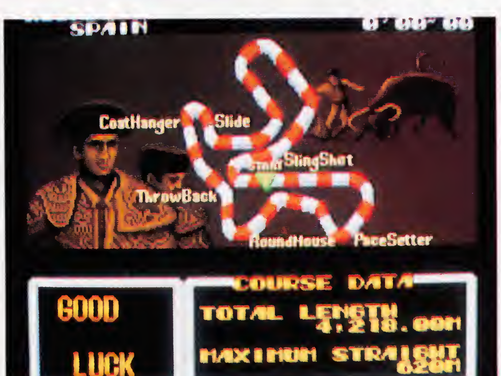
完走して3位以内でないと、次のレースに進むことができない。全戦が終了した時点で、トータルポイントによって順位が決定し、エンディングとなるぞ。

通信モード

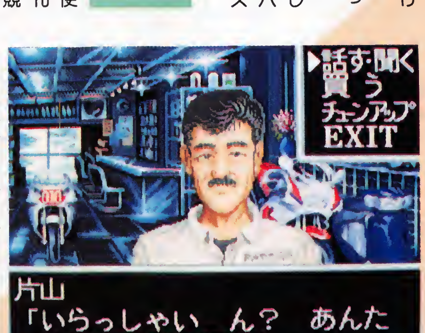
アーケードでは最大4人で、家庭用では2人で対戦できる。コースは鈴鹿だ。



これが、ストーリーモードのマップ。



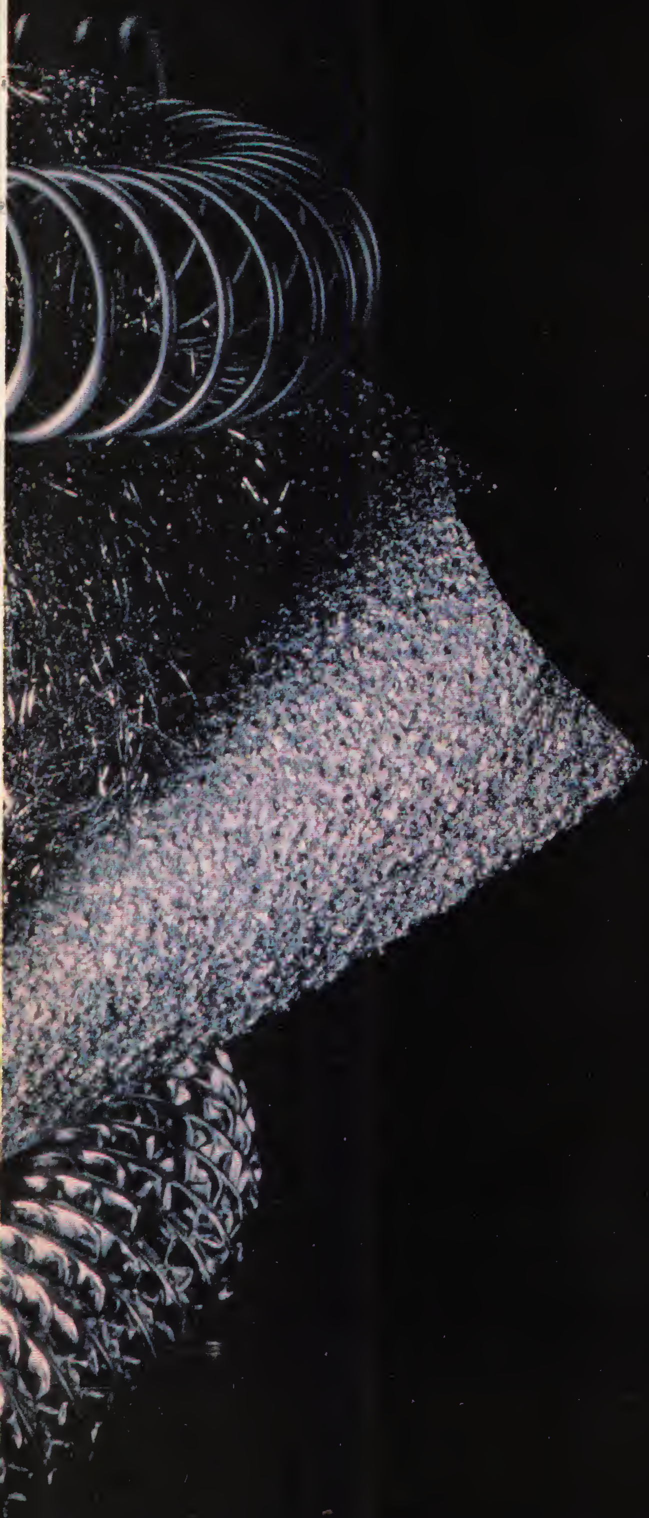
ここが第2戦のスペインだぞ。



いつもお世話になっている、おっちゃん。

SUPER Famicom

カプコンスーパー宣言



ゲーメスト
Oct.1990 10
No.50
平成2年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第10号通巻50号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9824
定価500円(本体485円) 送料66円



雑誌03659-10 Printed in Japan